

318,-Ft

Számítástechnikai magazin

KByte

SZÁGULDÁS PORSCHÉ SZERELEM

INTERSTATE '76, NEED FOR SPEED 2,
PORSCHÉ CHALLENGE, TEST DRIVE OFFROAD

AZ ELSŐ MAGYAR FEJLESZTÉSŰ ÉS TELJESEN

IMPERIUM GALACTICA

MAGYAR NYELVŰ STRATÉGIAI JÁTÉK PC-n!

STAR WARS X-WING vs. TIE FIGHTER

MEGSZÜLETETT AZ ÉV JÁTÉKA!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

SNES

HARDWARE

SNES BASIC SET: SNES ALAPGÉP + 1 CONTROL PAD 19999

AMERIKAI CARTRIDGE-OK

ADAMS FAMILY	5900	HARLEY'S ADVENTURE	5900
AMAZING TENNIS	5900	HOLE IN 1 GOLF	5900
AXELAY	5900	JAMES BOND JR.	5900
BEST OF THE BEST C.K.	5900	KENDO RAGE	5900
COOL WORLD	5900	PHALANX	5900
CRAZY CHASE	5900	PUSH OVER	3500
D FORCE	5900	THE UNTOUCHABLES	5900
DOUBLE DRAGON V	9900	ULTIMATE FIGHTER	5900
F ZERO	5900	X KALIBER 2097	8900
FIRE POWER 2000	5900		

PAL CARTRIDGE-OK

ASTERIX	11900	DBELIX	12900
BEAVIS & BUTT-HEAD	9900	PAPERBOY 2	5900
BIG SKY TROOPER	11900	POWER PIGS	12900
BOOGERMAN	12900	PREHISTORIC MAN	9900
BRUTAL	9900	PRINCE OF PERSIA 2	13900
DEEP SPACE 9	13900	REAL MONSTERS	9900
DONKEY KONG COUNT.1	14900	REVOLUTION X	12900
DONKEY KONG COUNT.2	14900	SECRET OF EVERMORE	14900
DONKEY KONG COUNT.3	14900	SMURFS	11900
DOOM	9900	SMURFS 2	12900
EARTHWORM JIM	12900	SOCCER KID	9900
HAGANE	7900	SUPER MARIO WORLD	9900
INCREDIBLE HULK	10900	SUPER TURRICAN 2	12900
KIRBY FUNPACK	14900	WEAPONLORD	12900
LEMMINGS 2 TRIBE	9900	WILD GUNS	9900
MICKY MANIA	9900	WORMS	12900
MOHAWK & HEADPHONE JACK	9900	YOSHI S ISLAND /	
NBA LIVE 97	14900	S. MARIO LAND 2	14900

GAMEBOY

HARDWARE

GAME BOY BASIC SET: GB ALAPGÉP JÁTEK NÉLKÜL 11999

JÁTEKOK

4 IN 1 FUNPACK II	3900	OBELIX	6900
ADVENTURE ISLAND	6900	PINBALL MANIA	5900
ALADDIN	6900	PINOCCHIO	7900
ALIEN 3	6900	QUARTH	2900
ASTERIX	6900	RACE DAYS	6900
CONTRA ALIEN WARS	6900	ROBOCOP VS TERM.	6900
DIG DUG	2900	SENSIBLE SOCCER	6900
FIST OF NORTHSTAR	5900	SMURFS	6900
IRONMAN X0 MANOWAR	6900	SMURFS 2	7900
KIRBY'S DREAM LAND	6900	STOP THAT ROACH	2900
KIRBY'S PINBALL LAND	5900	STREET RACER	6900
LION KING	6900	SUPER MARIO PICROSS	5900
LUCKY LUKE	6900	TARZAN	6900
MONSTER MAX	6900	TRUE LIES	6900
MORTAL KOMBAT III	6900	WATERWORLD	6900
NBA LIVE 96	7900	WORMS	7900
NIGEL MANSELL	6900	WWF RAW	5900

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

AMIGA EGÉR	3999
DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek	2999
COMMODORE JOY - ATTACK	2999
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2999
PC JOY - ACTION PAD	4999
PC JOY - COMPETITION PRO	3999
PC JOY - EXPLORER PAD	5999
PC JOY - FX3000	6999
PC JOY - MAGNUM 6	9999
PC JOY - MASTER PAD	5999
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4999
PC JOY - POWER PAD	3999
PC JOY - POWER PAD PRO	7999
PC JOY - SABRE	5999
PC JOY - SABRE PRO	6999
PC JOY - SPRINT PAD	4999
PC JOY - SWIFT PAD	4999
PC JOY - THRUSTMASTER F-16 FLCs	29999
PC JOY - THRUSTMASTER FORMULA T2	34999
PC JOY - THRUSTMASTER PINBALL JOY	3999
PC JOY - TORNADO	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI KÉK	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI PIROS	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SZÁRGA	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SZÜRKE	3999
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	6999

MEGADRIVE

HARDWARE

MD BASIC SET: MD ALAPGÉP + 2 CONTROL PAD 19999

GENESIS CARTRIDGE-OK

BELLES QUEST	7900	OUTRUNNERS	5900
NFL 94 FOOTBALL	5900	SOCKET	7900
ONSLAUGHT	6900	SUBTERRANIA	5900
OUTRUN 2019	5900	WIMBLEDON TENNIS	5900

PAL CARTRIDGE-OK

AERO ACROBAT	5900	LOST VIKINGS	7900
BATMAN FOREVER	7900	MARSUPIAMI	5900
BATTLE FRENZY	6900	MEGA BOMBERMAN	5900
BEAVIS & BUTT-HEAD	7900	MEGA MAN WILLY WARS	11900
BONANZA BROS	5900	MS PACMAN	7900
BOOGERMAN	5900	NBA LIVE 96	12900
BUBBLE 850EAK	6900	NHL 97	12900
CASTLEVANIA	7900	NHL HOCKEY 96	11900
CHAKAN	4900	OOZE	5900
CHESTER CHEETAH	5900	OTTIFANTS	8900
COMIX ZONE	5900	PAPERBOY	7900
DEEP SPACE 9	12900	PINOCCHIO	12900
DESERT STRIKE	6900	PITFALL	5900
DRAGON'S REVENGE	7900	REAL MONSTERS	7900
DRAGONS FURY	5900	REVOLUTION X	9900
DYNAMITE HEADY	9900	RUGBY WORLD CUP 95	7900
EOD THE DOLPHIN	7900	SHADOW OF BEAST	6900
EX MUTANTS	6900	SHAO FU	5900
EXO SQUAD	11900	SKELETON KREW	12900
FIFA 97	13900	SMURFS 2	11900
FLASHBACK	5900	SPARKSTER	9900
GENERAL CHADS	5900	SPIROU	7900
GLOBAL GLADIATORS	5900	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	12900
HOOK	7900	SUPER SKIDMARKS	11900
INC. CRASH DUMMIES	7900	SUPER WRESTLEMANIA	4900
INCREDIBLE HULK	6900	TOUGHMAN CONTEST	6900
INT. SUP. STAR SOCCER	13900	TOYS	5900
IZZY'S 5 QUEST	11900	TREASURE LAND ADVENTURE	5900
JAMES POND II	5900	VECTORMAN	5900
LIGHT CRUSADER	8900	ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	7900
LION KING	8900		

KONZOL

KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY TÖLTETHETŐ ELEM	1999
MD ACTION REPLAY V2.0	9999
MD JOY - ARCADE JOYSTICK	7999
MD JOY - ACTION PAD (8 gombos)	2999
MS JOY - CONTROL PAD	1999
NES ACTION REPLAY	5999
NINTENDO 64 MEMÓRIA KÁRTYA	7999
NINTENDO 64 JOYSTICK	5999
NINTENDO 64 NTSC KONVERTER	1999
PSX ARCADE STICK	9999
PSX CONTROL STATION PAD	3999
PSX MEMÓRIA KÁRTYA	4999
PSX PREDATOR GUN	9999
PSX RF KÁBEL	1199
PSX 4-ES JOY ELOSZTÓ	1199
SATURN JOY - ECLIPSE PAD	6999
SATURN JOY - ECLIPSE STICK	9999
SATURN JOY - SIDEWINDER	9999
SATURN JOY HÖSSZABÍTHÓ KÁBEL	1999
SATURN PISZTOLY - ENFORCER	9999
SATURN PREDATOR GUN	9999
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	3999
SEGA MEGA CD ADAPTER	7999
SNES 6 JÁTEKOS TRI BAL ADAPTER	3999
SNES ACTION REPLAY V2.0	9999
SNES JOY - ACTION PAD	2999
SNES JOY - SPRINT PAD	3999
SNES JOY - PHANTOM	3999
SUPER GAME BOY	9999

N64

CARTRIDGE-OK

FIFA 94	HIVJ
PILOT WINGS 64	HIVJ
STAR WARS / SHADOW OF EMPIRE	HIVJ
SUPER MARIO	HIVJ
TURK DINO SAUR HUNTER	HIVJ
WAVE RACER	HIVJ
USA JÁTEKOK LISTÁJÁÉRT ÉS ÁRAKÉRT	HIVJ

ANGOL ÚJSÁGOK

PC GAMER	1599	GAME PRO	999
PC FORMAT	1599	(SATURN)	999
EDGE	999	(PSX) + CD	1999
EGM	999	N64 MAGAZIN	999
EGM2	999		

C64

CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND 999 TOKI 999

ROBOCOP 3 999

KAZETTÁK

ACROJET	699	MULTIMAX vol. IV	299
ALIEN 3	999	NIGHTSHIFT	299
ARMALYTE	699	NINJA RABBITS	699
BADLANDS	699	OUTRUN EUROPA	699
BLUE BARON	699	PIRATES	999
CALIFORNIA GAMES	699	Q10 TANK BUSTER	699
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299	QUEDX	299
CONTINENTAL CIRCUS	699	RICK DANGEROUS 2	299
CRACKDOWN	699	ROBOCOP	299
DELTA	299	RODLAND	699
DOUBLE DRAGON	699	SILKWORM	699
FORGOTTEN WORLDS	699	SKATIN USA	699
GAMES WINTER EDITION	699	SOCCER DOUBBLE 2	299
GEMINI WINGS	699	SOLD FLIGHT	699
GO FOR GOLD	299	ST DRAGON	699
HEROES OF THE LANCE	699	STRIDER 2	699
HEROES OF THE MOON	699	SUMMER CAMP	299
LAST V8	699	SUPER SCRAMBLE	699
LED STORM	699	SWIV	699
LEMMINGS	1999	TETRIS ÉS KIKUGI	699
MC DONALD LAND	999	TIGER RACER	699
MICROPROSE SOCCER	699	TITANIC BLINKY	699
MODWALKER	699	TURRICAN	699
MULTIMAX vol. I	299	WINTER GAMES	699

LEMEZEK

POSTMAN PAT COLL.	599	NARCO POLICE	999
-POSTMAN PAT 1,2,3		NEW ZEALAND STORY	999
POPEYE COLLECTION	599	NEWCOMER	999
-POPEYE 1,2,3		NO LIMIT	999
A KASTELY	999	NORTH & SOUTH	999
ACTION FIGHTER	699	OPERATION HORMUZ	499
ALIEN 3	699	OPERATION NEPTUN	999
BAAL	999	PINK PANTHER	999
BBURAGO RALLY	999	POLE POSITION F1	999
BOOM	999	PREDATOR	999
BUDOKAI	999	RAMBO 3	999
CAPTAIN FIZZ	999	RETURN OF THE JEDI	999
CHUCK ROCK	999	ROADRUNNER	999
COMMANDO II	999	ROBOCOP	999
CRAZY CARS 3	999	ROBOCOP 2	999
CREATURES	999	RODLAND	999
CREATURES 2	999	RUNNING MAN	999
DALEK ATTACK	599	SHADOW DANCER	999
DARKMAN	999	SHADOW WARRIOR	999
DIE HARD	999	SHINOBI	999
DOUBLE DRAGON 3	999	SKULL & CROSSBONES	999
DYNASTY WARS	599	STAR WARS	999
EMPIRE STRIKES BACK	999	STEIGAR	499
ENIGMA FORCE	999	STREET FIGHTER 2	999
F16 COMBAT PILOT	999	STREET ROD	999
FACE OFF HOCKEY	999	SUBURBAN COMMANDO	999
FERRARI F1 CHALL.	999	SUPER MARIO	999
FINAL FIGHT	999	SWORD OF HONOUR	999
FLIMBO 3 QUEST	999	TEENAGE M NINJA TURT.	999
FOOTBALL MANAGER 3	999	TERMINATOR 2	999
FORT APOCALYPSE	999	TEST DRIVE 2	999
FOX FIGHTS BACK	999	TETRIS ÉS KIKUGI	699
GAZZA 2	999	TIME MACHINE	999
GOLDEN AXE	999	TIME SCANNER	999
GRAND PRIX CIRCUIT	999	TOM & JERRY 2	999
HAMMERFIST	999	TOTAL RECALL	999
HUDSON HAWK	799	TURBO CHARGE	999
JAMES POND 2	699	TURBO OUTRUN	999
JAWS	699	TURRICAN II	999
JUDGE DREED	999	TUSKER	999
LAST NINJA 3	599	USAGI	999
LETHAL WEAPON	599	VANDETTA	999
LICENCE TO KILL	999	WATER POLO	999
LONG LIFE	999	WEST BANK	999
LOTUS ESPRIT	999	WHO DARES WINS	999
MC DONALD LAND	999	WHO DARES WINS 2	999
MICKY MOUSE	999	ZORRO	999

GAME GEAR

JÁTEKOK

F1	8900	SPACE HARRIER	5900
ITCHY SCRATCHY GAME	3900	VR TROOPER	7900
MEGA MAN	7900	WIZARD PINBALL	8900
POWER DRIVE	7900	WWF RAW	5900
PRIMAL RAGE	7900		

ÚJGENERÁCIÓS KONZOLOK

HARDWARE

NINTENDO 64	HIVJ
SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD	HIVJ
SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD	34999

SEGA SATURN CD-K

ALIEN TRILOGY	13900	NEED FOR SPEED	13900
BLACK FIRE	13900	NIGHT WARRIORS	12900
COMMAND & CONQUER	13900	ROAD RASH	13900
CRIME WAVE	13900	SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	13900
CRUSADER NO REMORSE	13900	SHINOBI X	9900
DAYTONA USA	9900	SOVIET STRIKE	13900
DESTRUCTION DERBY	13900	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	13900
DIE HARD TRILOGY	13900	STREET FIGHTER ALPHA 213900	
EARTHWORM JIM 2	13900	VIRTUA RACING	13900
EURO 96	9900	VIRTUAL OPEN TENNIS	11900
FIFA 96	11900	WING ARMS	9900
GOLDEN AXE THE DUEL	9900	WIPEOUT	12900
GUARDIAN HEROES	9900	WRESTLE MANIA	12900
KEIO FLYING SQUADRON	13900		

SONY PLAYSTATION CD-K

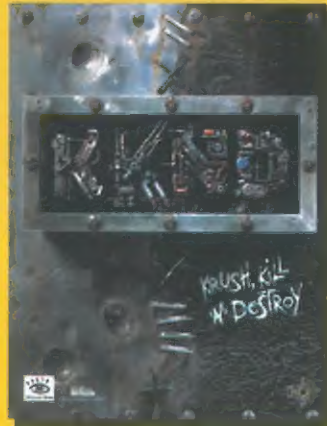
2X EXTREME	13900	MICRO MACHINES V3	13900
ADIDAS POWER SOCCER	13900	MOTORTOON GRAND PRIX 2	13900
ALIEN TRILOGY	13900	NBA 97	13900
ALONE IN THE DARK	13900	NBA JAM EXTREME	13900
ANDRETTI RACING	13900	NEED FOR SPEED	13900
ASSAULT RIGS	11900	NEED FOR SPEED 2	13900
BATTLE ARENA TOSHINDEN	6900	NOVASTORM	9900
BATTLE STATIONS	13900	PHILOSOMA	9900
BLACK DAWN	13900	POYED	9900
BLAZING DRAGONS	13900	PORSCHE CHALLENGE	13900
BROKEN SWORD	13900	PRO PINBALL	11900
COMMAND & CONQUER	13900	PROJECT X 2 - NO RELIEF	13900
COOL BORDERS	13900	RAPID RELOAD	9900
CRASH BANDICOT	13900	RAYMAN	13900
CRITICOM	11900	REBEL ASSAULT 2	13900
CRUSADER NO REMORSE	13900	RESIDENT EVIL	13900
DARK FORCES	HIVJ	RETURN FIRE	13900
DARKSTALKERS	13900	RIDGE RACER	6900
DESTRUCTION DERBY	13900	ROAD RASH	13900

TAVASZI MEGTAKARÍTÁS!

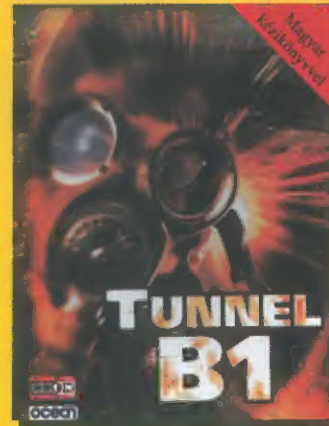
FANTASZTIKUS **576 KByte** AKCIÓ JÚNIUS 15.-IG



Steel Panthers II
9999,- helyett: 7999,-



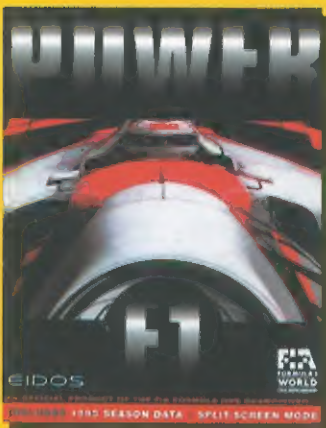
KKNQ
9999,- helyett: 7999,-



Tunnel B1
9999,- helyett: 4999,-



Knight's Chase
5999,- helyett: 3999,-



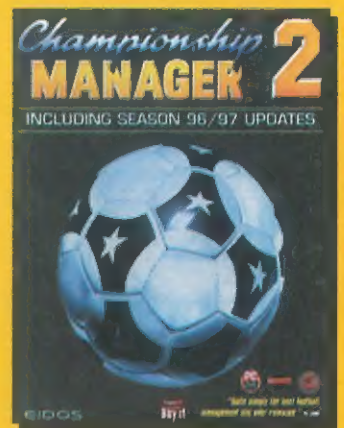
Power F1
9999,- helyett: 6999,-



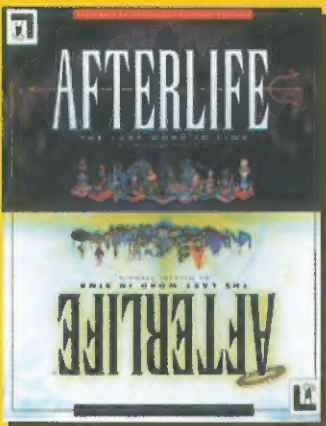
Jetfighter III
9999,- helyett: 6999,-



Tomb Raider
9999,- helyett: 7999,-



Championship manager 2
5999,- helyett: 3999,-



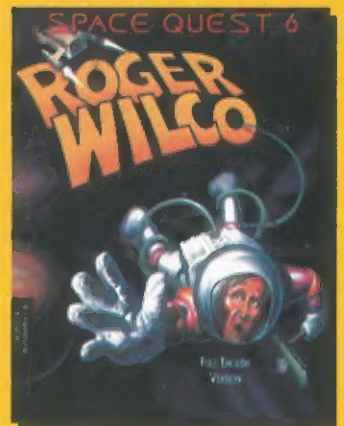
Afterlife
11999,- helyett: 4999,-



Chronomaster
9999,- helyett: 3999,-



Sensible Golf
9999,- helyett: 3999,-



Space Quest 6
9999,- helyett: 3999,-



Bloodwings
9999,- helyett: 3999,-



Syndicate Wars
10999,- helyett: 4999,-



Track Attack
7999,- helyett: 3999,-

Aktuális játékaink ezen szelvény bemutatásával vagy beküldésével megvásárolhatók az 576 KByte üzletben és a csomagküldő szolgálatnál. További információk a 11-26-415-ös telefonszámon.



AKCIÓS SZELVENY
Ezen az oldalon az országos játékaik csak ezzel az akción szelvénygel érvényesíthők. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosítja.



tartalom

V I I I . É V F O L Y A M

LOST VIKINGS 2. (PC)	8
SONIC 3D (SAT)	9
SOVIET STRIKE (SAT)	9
JETFIGHTER III (PC)	10
NEED FOR SPEED II (PC)	12
INTERSTATE '76 (PC)	14
PORSCHE CHALLENGE (PSX)	16
OUTLAWS (PC)	17
QUAKE MISSION DISK 1-2. (PC)	18
X-WING VS. TIE FIGHTER (PC)	20
AIR WARRIOR II (PC)	22
DARK SAVIOUR (SAT)	24
POD (PC)	25
TITANIC (PC)	26
RISK (PC)	28
RALLY CHALLENGE (PC)	30
TEST DRIVE OFF-ROAD (PC)	31
RED ALERT: COUNTERSTRIKE (PC)	32
IMPERIUM GALACTICA (PC)	34
SHADOW OF THE EMPIRE (N64)	36
2XTREME (PSX)	38
MECH WARRIOR 2. (PSX)	38
MOHAWK (SNES)	39
REALM (SNES)	39
BATTLESHIP (PC)	40
PC HÍREK	4
KONZOL HÍREK	6
TREND: BEMUTATKOZIK A N64	7
CINKELT LAPOK	42
CSEVEGŐ	44



Test Drive Off-Road

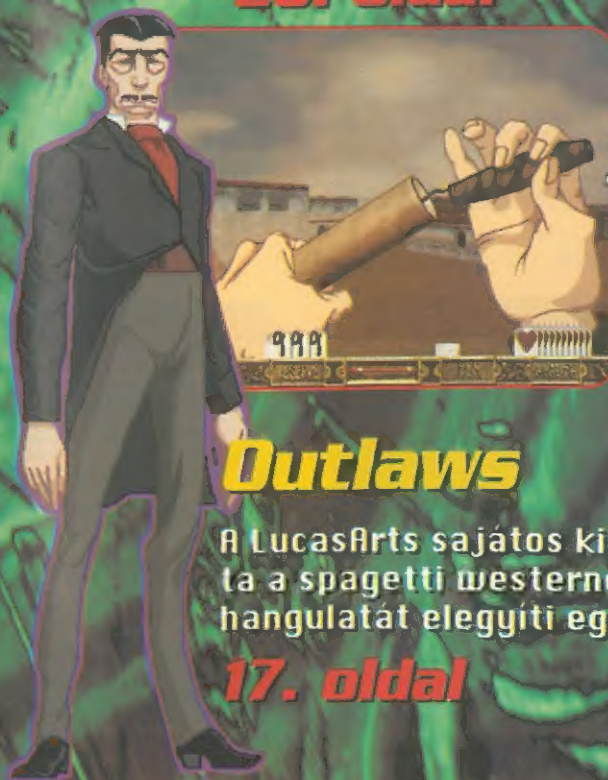
Lehet, hogy új riválisa lesz az off-road autóversenyek között a Hardcore 4x4-nek?

31. oldal

X-Wing vs. Tie Fighter

A Star Wars-mánia következő mérföldköve, a Rebel Assaultok és a Tie Fighter méltó utóda. Valószínűleg az Év Játéka lesz belőle.

20. oldal



Outlaws

A LucasArts sajátos kivitelezésű Doom-utánzata a spagetti westernnek és a Disney rajzfilmek hangulatát elegyíti egymással.

17. oldal

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (97 2543/05-66-22)

Felelős vezető: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zoltán Főszerkesztő: Kiss László

Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi

omdai előkészítés: Kismaros Renáta Levélábrázolás: Recent Kft.

Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132

Terjeszti a Hírker Rt., NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),

1389 Budapest, Pf.: 132.



Air Warrior II

Egy nagy név második eresztése. Felhőtlen szórakozás a felhőtlen égen - de elsősorban multiplayerben.

22. oldal



Imperium Galactica

Az első teljesen magyar nyelvű stratégiai játék PC-re, ami egyben magyar fejlesztők munkája is. Méltán számíthat a világsikerre.

34. oldal

AKTUÁLIS

"Májusi eső aranyat ér" - állítja a közismert közmondás. Meg egy nagy kalap játékot is. Ezt viszont a közismeretlen én állítom, mert úgy látszik, a kiadók megkezdtek a szokásos nyári uborkaszezon előtti nagy hajrájukat, és ebben a hónap csak úgy ontották a jobbnál-jobb játékokat. A világ

mostanában természetesen X-WING VS. TIE FIGHTER-lázbán ég, hiszen szerintem már a tervezés időszakában és biztosak lehetnek a szerzők, hogy éppen egy tuti bestsellert gyártanak. Kellemes meglepetés volt az Activisiontól az INTERSTATE 76, nemkülönben az, hogy teljesen magyar nyelven megjelent végre az IMPERIUM GALACTICA is. Más. Amikor a kérdőívek hatalmas halmait elkezdtek visszaküldözgetni, úgy gondoltam, hogy a részletes eredményhirdetés, valamint az ebből levont mélyreható következtetéseimet majd az újság lapjain, egy külön oldal keretében fogom bancolgatni - de közbeszólt az Élet: sajnáltam elvenni a helyet az amúgy is szűk kereteinkből, valami frankó kis anyag elől. Mindenesetre a kérdőívekből igen érdekes dolgok derültek ki. A válaszolók több mint 80%-a például alapvetően jónak tartja az újságot jelenlegi formájában, és csak apró változtatásokat tartana szükségesnek. A géptípusok arányát természetesen a PC-k vezetik több mint 70 százalékkal, a konzolosok aránya pedig már elérte a 25 százalékot. Szintén érdekes info

volt, hogy olvasóink majd 90%-a szükségesnek tartja a terjedelmi növekedést, még akkor is, ha ez szerényebb mértékű áremelést

is vonna maga után. Nagyon köszönöm a különböző ötleteket (volt egy-két igen figyelemre méltó is), de ezeket természetesen folyamatosan várom. Na jó, a Csevegőig megszakítom az adást, ott nemsokára találkozunk.

CoVboy

APRÓSÁGOK

1996-ban 4.235.737 PC CD ROM talált legálisan új gazdára, összesen £130.377.717 értékben. Az eladási listát a Virgin vezeti 570.000, a második az Electronic Arts 463.000, a harmadik pedig a Microsoft 311.000 példányos eladással. A legsikeresebb játék '96-ban a Grand Prix 2. volt, de szorosan ott van a nyomában a Red Alert és a FIFA'97 is, amelyek csak karácsony előtti megjelenésük miatt csúsztak le a dobogó legfelső fokáról. Kíváncsi lennék egyébként az illegális eladási listákra is, de ilyet sajnos nem vezetnek.

Természetesen ez a hónap sem múlhat el a **Lara Croft** Világkicsúsz újabb hírel nélkül. A poligon hercegnő alkotói visszautasították a **Loaded** magazin kérését, akik a közepe poszterükre szerették volna egy pikáns Lara-aktot rendereltetni maguknak. Elfogadta viszont a **U2** együttes ajánlatát: a zenekar május elején megkezdődött PoP-Mart világturnéján három számban fog szerepelni egy hatalmas videoképernyőn.

A **Hitachi** májusban dobja piacra a világ első kétszeres sebességű DVD drive-ját. A **GD-2000** 2.76Mbps sebességgel olvassa a DVD formátumú, és 20x sebességgel a hagyományos CD ROM-okat. Az új, 16.7GB-os formátum elterjedésével talán átmenetileg megszűnnek az "Insert CD#?" típusú feliratok, de nyilván csak a Phantasmagoria 3. megjelenéséig.

A **Nintendo Play 64!** néven egy olyan egységet dobott a piacra, amellyel N64-es játékok futtathatók egy minimum DX2-66/8MB RAM/Win95 konfigurációjú PC-n. A kártya tartalmazza a N64 főbb áramkör egységeit, és egy öt és feles dockba illeszthető. A brit Crush és a japán Sunsoft együttműködésének eredményeképpen az Internet nemsokára egy online fociprogramnak ad otthont. A játékban egyaránt játszhatjuk a manager vagy valamelyik játékos szerepét. A játék neve még nem ismert, ezt az atlantai E3 után fogják csak bejelenteni.

A **Microprose** az utolsó üzleti évében sikerrel ismét visszatért a 100 milliósok elit klubjába. Talán ennek köszönhető, hogy sikerült elszipkázniuk az Oceanolt a **Team 17** csapatot (a Worms szerzői), és a **Worms 2.** része már Microprose címke alatt fog megjelenni őszi tájkán.

PC - HÍREK

VIRGIN

Mint a világ egyik vezető játékkiaadó-jának, mindig hatalmas csinnadratta előzi meg a Virgin minden egyes újabb fejlesztését. Ez hovatovább már tényleg kezd idegesítővé válni, szóval most csak azért is egy olyan játékkal foglalkozunk, amelyet a teljes csendben fejlesztgetnek. A frappáns cím (**4-4-2**) minden futballrajongónak elárulja, hogy egy fociprogramhoz lesz szerencséje, még akkor is ha nem ismeri ezt a neves angol focimagazint, ami egyébként a játék támogatója.

A játék a 96/97-es szezon adatain alapul, bár szerény véleményem szerint igen szerencsétlenül választották meg nyár eleji megjelenését – az átigazolási időszak szükségszerűen elavulttá teszi az adatokat. Mindenesetre 80 ország 180 klubcsapatának 4.000 játékosához lesz szerencsénk, akikhez – ha hihetünk a híreknek – több mint 9.000 animációs fázis készült. Minden egyes játékost 25

egyéni paraméter határoz meg, amelyek a szezonban történő jó és rossz szereplések alapján természetesen folyamatosan változnak, ami értelemszerűen



hatást gyakorol a játékos értékére is.

Mivel az értékről volt szó, rögtön kiderül, hogy nemcsak a pályán tesszük majd próbára ügyességünket, hanem mi foglalkozunk a csapat menedzselésének apró-cseprő ügyeivel is a játékosvásárlástól a stadionépítésig. A gazdasági részről egyébként állítható a menedzser rész mélysége, vagyis hogy mely felada-

tokat akarjuk személyesen irányítani. A szezon különböző időpontjaiban természetesen hatással lesznek a meccsre az időjárás viszonyai (eső és havazás), továbbá egy érdekes újításnak köszönhetően éjszakai meccseket is játszhatunk. Négy különböző módon (gyakorlás, barátságos mérkőzés, bajnokság, kieséses torna) foghatunk neki a játéknak, amely egyszerre 4 játékos számára játszható, de kieséses rendszerben zajló játéknál, akár 64 játékos is küzdhet egymás ellen. Magától értetődően a játék támogatja a hálózati játékokat is.

Nem tudom, hogy a fociprogramok jelenlegi dömpingjében milyen sikerre számíthat a 4-4-2, de két dolog mindenképpen mellette szól: Igen szerencsés dolog volt összevgyíteni a sima fociprogramokat a managerekkel; még ennél is szerencsésebb az a húzás, hogy a játék nemcsak PC-n, hanem PlayStationön és Saturnon is kapható lesz.

ACTIVISION

Ha már az Activision ilyen kellemesen megörvendeztette az Interstate'576-tal a 76-ot, hozzájuk is beugorhatunk némi vizsgálódásra, mert még rejtegetnek tarsolyukban jónéhány nagy durranást a '97-es évre.

Command&Conquer-rajongók már erősen fenhetik fogukat a **Dark Reign: The Future of War** című projektre, hiszen ehhez nem kisebb nevet szerettek meg, mint Ron Millart, aki a Blizzardnál a Warcraft 1-2, a Diablo és a Starcraft designereként működött. Ennek megfelelően a játék egy futurisztikus környezetben játszódó real time stratégia lesz, amelyben 30 önálló csatában harcolunk a világalomért a Birodalom vagy Szabadság Gárda oldalán. A kivitelezés természetesen VGA, és nagy hangsúllyal esett latba a különböző földrajzi adottságok kihasználhatósága, illetve a különböző gépesítésű alakulatok sebességének hű szimulálása. Nyersanyagként és egyben konvertibilis valutaként szolgál a víz és az Element 115 nevű ásvány, amelyek segítségével 34 fajta alakulat hozható létre, néhány egészen extrém tulajdonsággal. A csapatokat

way pointok segítségével mozgathatjuk, tehát kerülő úton is végrehajtható egy támadás, továbbá a mozgásban és a támadásban is nagy szerepet játszik a terep. A játék természetesen támogatja a hálózati játékok maximum nyolc játékosig, de a Diablohoz hasonlóan van egy bennszülött Internet-opciója is. Tartozék lesz még egy Construction Kit, amellyel saját küldetéseket generálhatunk, és az Activision homepage-én keresztül átnyújthatunk a világnak. A játék megjelenési időpontja egyelőre még bizonytalan, de idén még mindenképpen a boltokba kerül.

Szintén a mostanság divatos real time stratégiák mintájára tervezték, de már alapvetően elsősorban Internetes játékokra szánták a **Netstorm**. A játékos



egy hatalmas világba csöppen, ahol erődket építhet, szövetségeket és kereskedelmi egyezményeket köthet, vagy ellenfeleit kémlelheti. Némi szemléltetőváltásra utal, hogy már nem az egyes csapatok aprólékos irányításán, hanem a megfelelő támadó vagy védekező stratégia kialakításán van a fő hangsúly. Ezek kipróbálására szolgál a

War College üzemmód, ahol egy játékos környezetben edzhetünk, mielőtt elmerülnénk a Net mélyvizébe. A játék elsődleges célja a minél több terület megszerzése, valamint a már meglévő megvédelmezése. Ha elegendő területet gyűjtöttünk össze, a server különféle plecsnikkel honorálja fáradozásainkat, és egy újabb szintre kerülünk, ahol újabb tárgyakat, funkciókat és technikákat ismerhetünk meg.



Már hírt adtunk róla, hogy az Activision az elvesztett MechWarrior helyett megvásárolta a **Heavy Gear** licenct, és az alapján fejlesztett játékaival új trendet óhajt bevezetni az óriás harci robotok szimulációjában. (A Heavy Gear egyébként pillanatnyilag a negyedik legnagyobb szerepjáték sorozat a piacon.) Az első ilyen típusú játék idén őszi várható tőlük, és a Terra Nova bolygón indulhat harcba a játékos egy új technikai kereszteshadjáratban. A fejlesztésben tulajdonképpen szerepet kapott minden kulcsfigura, aki a MechWarriorokban csak számított, továbbá a fejlesztett MW-engine szolgál alapul az új licenchez is.



OCEAN

E havi nagyobb lélegzetű körutazásunk Anglia egyik legpatinásabb kiadójához kapcsolódik. Már a múltkor számunkban megemlítettük a **Guts'n' Garters** című játékukat, amely paramétereit tekintve (nagy rakás valós 3D helyszín, 32000 színű motion captured figurák, stb.) az év egyik legmenőbb akció-/kalandjátékának ígérkezik. Két újabb hír is érkezett felőle, kezdjük a rosszal: a kódos Albionból azt üzenték, hogy a megjelenés átcúsúszik májusra (a



Playstation-verzióé pedig a nyárra). A jó hír teljesen helyi jellegű, a szoba másik feléből röppent ide: a Zsolt közölte velem, hogy a játék szerinte annyira szép, hogy mindenképpen magyaráítani akarja, legalább kézikönyv szinten. A K-Force ügynökök kalandjaiba tehát nyelvi akadályok nélkül huppanhat bele a Nagyérdemű. Hogy egész pontosan mibe, az a következő 576-ból valószínűleg ki is derül – addig is ízelítőnek elégedjétek meg ezzel a két képpel.



Az ember néha már azt hiszi, hogy az utak tele vannak dilisekkel. Ez a nézet csak erősödni fog benne a nyár végén, amint kipróbálja a **Motor Masht**, ami a Death Rally vagy a Micro Machines nyomdokain jár felülérett autósverseny lesz. A játékot a korábban Merit néven futó, most éppen Eutechnyxre keresztelt csapat fejlesztette, akik min-



den bizonnyal nagy cartoon-rajongók lehetnek, hiszen a játék teljesen a flúgosabb képregények hangulatát idézi. Hat különböző szint, egyenként nyolc, texture mapped poligongrafikából álló pályán ereszkedhetünk küzdelembe, ráadásul öt különböző módszerrel. Játshatunk például csak simán az idő

ellen, de kieséses alapon, vagy akár szövetségi rendszerben is. A háttér is meglehetősen eklektikus, hiszen a verseny helyszíne a liánborította dzsungeltől kezdve, az arktikus terepen át Atlantiszig és a Vadnyugatig (?) bezárólag szinte minden lehet. Tizenkét szereplőből választhatunk magunknak karaktert, akiknek mind megvan a maguk egyéni, a hagyományostól erősen eltérő stílusa. Versenyként nyolcan indulhatunk, a multifelhasználók négyen lehetnek. A játék Win'95 alatt fog futni PC-n, a PlayStation-verzió nem kecsegtet effélékkel.

Az autósversenyzés más világába (illetve világába) vezet majd a PlayStation/PC-verziójával nyárra datált **Total Drivin'**. Ebben öt különböző stílusú versenyben koptathatjuk a gumikat: nyomhatunk utcai versenyt Moszkva – most már nem annyira – Vörös terén; repeszthetünk Indycar kocsikkal; indulhatunk a Dakar Rallyn szériaautókkal; zötyköldödhetünk a nap-sütitte tengerparton buggykkal; vagy akár sportkocsik volánja mögé is beugorhatunk – mindezt állandóan változó



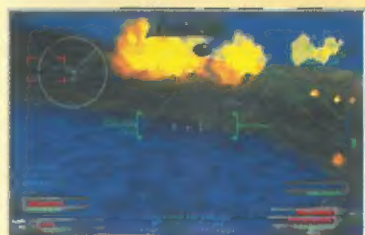
időjárási körülmények között. A játék promójában külön kiemelt szerepet kapott, hogy a pályát el is lehet hagyni. Ez egyébként tényleg szórakoztató effektus, ha mondjuk csak a mocsárba ragadunk bele – kevésbé, ha mondjuk egy sziklafal tetejéről hullunk bele az óceán habjaiba. A játékban indulhatunk hét különböző szinten, szintenként hét versennyel, és minden versenyen nyolc különféle autó közül választhatunk. A játékot akár ketten is játszhatjuk, összekötött gépekkel vagy osztott képernyőn. Ilyen versenyeknél természetesen jól jön majd a verseny legizgalmasabb pillanatait visszajátszó opció is.

Természetesen az Ocean autósversenyei közül nem maradhat ki a Need for Speed-féle szuperautók vezetését lehetővé tevő **GT Racing '97** sem. Úgy látszik, változatlan az igény a Lamborhinik, Porschék és egyéb sokmillió autósodák vezetésére iránt – ha másképp nem, hát a számítógépen keresztül. Versenyezhetünk Angliában, az USA-ban, Németországban, Skandináviában, Franciaországban, valamint három fiktív pályán. (Az utóbbiak – a készítőik szerint – "cyberpályák", ahol a játékos "virtuális környezetben" versenyezhet...) A már lassan alapvetőnek számító dolgok (saját szemszög és külső nézet, manuális és automata váltó, osztott



képernyős játék két játékos között, stb.) mind megvannak, újdonság az ígéretek szerint igazából a kiváló minőségű grafika fog jelenteni. A versenyekben maximum tíz ellenfél ellen vehetjük fel a küzdelmet három különböző típusú versenyen. Ja, és természetesen lehet a forgalommal szemben is haladni, mint a mellékelt ábra is mutatja.

Ennyit egyelőre az autósversenyekről, most jöjjön valami teljesen más, amit úgy hívnak, hogy **Shattered Reality**. Ez egy 3D űrakkciójáték lesz, amelyben a már jól ismert sci-fi kellékek egytől egyig megtalálhatók. 3270-ben járunk a Karelia Betan, amely 54, felszín alatt elterülő metropoliszával és gazdag nyersanyag lelőhelyeivel egyike az Univerzum leghatalmasabb bolygóinak. A bolygón öt nagyobb katonai erő ellen fogunk küzdeni – ha ők nem kapnak el, majd megteszik a szintén itt kellemetlenkedő fejedelmek, kalózok vagy a nomádok. A játék többször és többféle módon is végigjátszható, mert a játékmenet minden egyes partiban folyamatosan változik: a játékos egyes döntései, vereségei és győzelmei alakítják a cselekményt, ami ennek következtében több módon is véget érhet. Igen imponálóak az előzetesen közölt technikai adatok. A 16 különböző, tetszés szerint klalalkítható hajótípus a 15 spéci, fejleszthető fegyverrendszerrel felszerelve még nem mondható különösebben soknak, de az már annál inkább, hogy a hajókkal a bolygó 30.000 szektorát járhatjuk be. Különösen méretesnek



tűnik a játék akkor, ha ehhez a számhoz hozzávesszük azt is, hogy egy szektor a készítőik szerint körülbelül akkora, mint egy Magic Carpet-szint. Az akció valóban 3D-ben zajlik, tehát 360 fokban leszünk kénytelenek figyelni, ebben viszont segítségünkre lesz a három állítható kameraállás is. Valószínűleg a teljesen 3D kivitelezésnek köszönhető, hogy a játék támogatja majd a VFX-1 sisakot és a virtuális szemüveget is. A **Shattered Steel** az Ocean jelenlegi elképzelése szerint csak PC-n fog megjelenni, előre láthatólag a nyár elején.

Az Oceannek még akad néhány ász a kabátujjában a jövőre vonatkozóan, tehát nemsokára megint alaposabban körülnézzünk a házuk táján.

Megint a nagy büszme robotok! A **Sierra/Dynamix** páros folytatja a nagy sikerű **Earthsiege** sorozatát. A 3. rész a **Future Wars** nevet viseli, és a robotokon kívül feltűnnek bennük egyéb harcjárművek is. Körülbelül a program felével állnak készen az alkotók, a játék megjelenését a karácsonyi szezonra ígérlik.

A **Microprose** is jól bevásárolt ebben a hónapban, mert egy nagyon nagy hal akadt a horgukra: a **DMA Design** már legalább tíz éve a játékfejlesztők élvonalába tartozik. Utolsó még lekötött játékukat, a Tankicset viszont még a BMG adja ki.

Na most következik, ami még nem volt: **Peter Molyneux**, a **Bullfrog** alapítója hosszú évek nyuglódése után végre befejezte a **Dungeon Keeper**, ami szerinte a legjobb játék, amit valaha is csinált. A következő számunkban talán már találkoztok is a leírásával.

Konzolok tájékán talán az utóbbi idők legnagyobb meglepetésének számít, hogy a Nintendo programozó siker-csapata, a **Rare** (Donkey Kong-sorozatok, Killer Instinct, stb.) nagy része kivált a gárdából és **Eighth Wonder** néven új céget alakítva a Sonyhoz szerződött.

A Rage fejlesztőcsapata technikai szaktanácsadóként szerződtette **Ruud Gullit**ot **Striker'98** c. projektjükhöz. Az egykori holland futballsztár jelenleg a Chelsea FC menagere. A játék természetesen futball lesz, és jövő nyáron tervezik megjelentetni PC-n és PlayStationön a Virgin kiadásában.

Egykori Elite-rajongók, figyelem! Hamarosan új űrharc/kereskedelem szimulátor kerül forgalomba **Planetary Raiders** címmel. Bár a neve nem mutatja, alapvetően Internetes játéka fejlesztették. A játékot összesen 2.000 felhasználó játszhatja egyszerre, 200-200 minden szerveren. A játék elején mindenki egy kis hajóval és kevés zsebpenézzel indul, majd miután egy pár katonal jellegű kezdő küldetésen átverekedte magát, teljesen nyitva áll előtte, hogy mi lesz belőle: uralkodó, fejedelmű, zsoldos avagy kereskedő. A Galaxist bebarangolhatjuk teljesen egyedül is, de ismerőseinkkel, akár flottákká is egyesülhetünk. Szerintem kezdjétek el modemre gyűjteni, mert ha az előzetesek igaznak bizonyulnak, akkor ez lesz majd az a játék, amit soha többé nem lehet abba hagyni...

APRÓSÁGOK

A Sega állítólag már javában fejleszti az új 64 bites gépét, amit a puritán Saturn 2 elnevezés helyett immár a **Black Belt** fedőnéven emlegetnek. A CD alapú masina – ha minden igaz – PowerVR chipset fog használni, ami chipenként 1.000.000 poligont tud generálni, vagyis mondjuk két kell esetén kétféle poligonon kell számolnunk. A szárnyra kapott híreket a Sega még nem erősítette meg, igaz nem is cáfolta. Ha azonban van is valami alapja a dolognak, biztos, hogy 1999 előtt nem számíthatunk új Sega konzolra.

Imár tény, hogy a **Virtua Fighter** kijön Saturnra is, és az is biztos, hogy egy kiegészítő kártyával együtt, ami jelentősen megnöveli a Saturn 3D-s kapacitását. Már csak azt nem tudni, hogy a kártya csak a VF3-hoz lesz jó, vagy más programok is használni fogják.

A Sega és a Bandai egyesüléséből lehet, hogy a PlayStation tulajdonosok húznak hasznot? Nincs kizárva, ugyanis a **Bandai** elnöke kijelentette, hogy továbbra is szándékukban áll PlayStationre fejleszteni. Még talán azt is megérjük, hogy olyan nevek jelennek meg PlayStationre, mint mondjuk a **Virtua Fighter**.

Továbbra is a két cégnél maradvá: a Bandai új megvilágításba helyezte a verekedős játékok karakter generálását. **XZE-D Legend of Plasmalite** című PlayStation játékokhoz a CD mellett egy speciális memóriakártyát, és néhány szétcszedhető műanyag robotot is mellékeltek. A robotok testét eltérő karokkal és lábakkal szerelhetjük fel, majd az egészet csatlakoztatva a memóriakártyához máris megjelenik a képernyőn a kívánt figura. A hír persze Japánból származik, s valószínűleg számunkra csak hír is marad, hiszen 180\$-ért mifelénk nem valószínű, hogy nagy kereslet lenne egy amúgy gyenge verekedős stuffra.

A tetemes veszteségeire tekintettel úgy tűnik az Acclaim is kénytelen behúzódnia a Sony hatalmas felvásárlása előtt, és elkészíti a **Turok PlayStation** változatát. Jó hír a Sony-nak, kevésbé a Nintendo-nak.

A Saturn analóg Joypadjéhez hasonlóan hamarosan a **PlayStation** is megjelenik egy analóg irányító. Az új Joypad formára meg egyezik a hagyományos paddal, csak egy kicsit nagyobb, és masszívabb, no és a Start és a Select gomb alatt helyet kapott egy analóg stick.

Nemrégiben a **Crash Bandicoot** is csatlakozott a Resident Evil-hez és a Tekken 2-höz, azaz mint minden idők egyik legsikeresebb PlayStation játékának, "neki" is sikerült túlszárnálnia a bűvös 1.000.000 darabos eladott példányszámot.

KONZOL HÍREK

NIGHTMARE CREATURES (PLAYSTATION)

A közelmúltban vált ki a Mindscape-ből a Kalisto nevű csapat, amelynek három jelenleg fejlesztés alatt álló játéka közül az egyik a **Nightmare Creatures** PlayStationre. Noha a cég hevesen tagadja, hogy valami Tomb Raider-klónról lenne szó, az előzetes képekre pillantva mégis mindjárt ez jut az ember az eszébe. A készítőik elmondása szerint viszont a **Nightmare Creatures** egy lineárisan játszódó bonyós anyag lesz, amit úgy kell elképzelni, mint egy 3D-s Double Dragont. A cselekmény a Viktória korabeli London sötét, és ködös utcáin játszódik, ahol mindenféle túlvilági pokolfajzatok támadnak a hősünkre, avagy a hősnőnkre. A nyomasztó hangulatot ráadásul nemcsak a

korhű díszletek biztosítják, hanem a reaktív light sourcing technika, azaz a horrorisztikusan megválasztott fényforrások. 15 szinten keresztül folyik majd a küzdelem, a szörnyek a legváratlanabb helyekről, és a legkülönbözőbb formációkban támadnak ránk.



SKY TARGET (SATURN)

Tavaly láthattuk ugyebár Tom Cruise főszereplésével a **Mission Impossible** című mozit, ami a '70-es évek hasonló néven futó TV-sorozatának a hangulatát próbálta felidézni. Hát a film bizony elég felejthetőre sikeredett, de reméljük más lesz a helyzet a belőle készült N64 játékkal. Tom Cruise szerepét tehát most mi kapjuk meg, s bőrébe bújva csodálatosan kivitelezett 3D-s helyszíneken kell az ellenséges gépeket likvidálnunk. A játék teljes mértékben követi a film eseményeit, és – amint azt az Ocean ígéri – nem csak tűzharcokból fog állni, hanem pont ellenkezőleg: a siker érdekében minél diszkrétebben, feltűnésmentesebben kell elvégeznünk a feladatainkat.

Például a többi szereplő ábrázata alapján maszkokat készíthetünk, vagy elvehetjük mások öltözkét, stb. A program majd valamikor ősszel érkezik.



TOP GEAR RALLY (N64)

Az év harmadik negyedévére várható a **Top Gear Rally**, a Boss Game Studios csodálatos autóversenye. Az elképesztő grafikán kívül ami rögtön feltűnhet, hogy ezúttal nem egy kizárólag az aszfaltot játszódó autóversenyről van szó: míg az egyik pályán a sivatag homokját kavargatjuk fel, addig a másikon ködös, esős időben dagasztjuk a sarat. Ráadásul nem muszáj az útvonalat tartanunk, ha egy rövidebb utat találunk, nyugodtan levághatunk egy-egy kanyart. A játék további érdekessége, hogy a program alkotói a különböző verziókban – igazodva a közízléshez – eltérő autókat vonultatnak fel. A japánoknak például Toyotákkal és Hondákkal kedveskednek, míg az amerikaloknak Porschékkel meg Ford Escortokkal. Mindegyik kocsi per-



sze más-más menettulajdonságokkal fog rendelkezni, a választható autók száma pedig (verzióként) 9-re fog rúgni. A Boss már azt is megerősítette, hogy lesz osztott képernyős, kétjátékos üzemmód is.

ODD WORLD: ABE'S ODDYSEE (PLAYSTATION/SATURN)

Ha akciójátékokról beszélünk, a sok 3D-s poligonos örület közepette valóságos kuriózumnak számít majd a GT interaktív **Oddworld** című munkája, ami grafikailag leginkább a Flashbackhoz, vagy még inkább az **Another World**hez áll közel. A játék egy idegen világban játszódik, ahol hősünk, Abe egy húscsomagoló üzemből végez rabszolgamunkát. A kis zöld kreatúra egy nap szörnyű dologra jön rá: a főnöke a népéből hűskészítményeket állítanak elő. Gyorsan kerekelt old tehát, mielőtt még belőle is konzervet készítenének. Noha a Flashbacket említtük, ez esetben nem annyira a lövöldözésen van a hangsúly, sokkal inkább egy kalandjátékról van szó. A játék készítői meglehetősen intelligens környezetet próbáltak teremteni: például a barátságos teremtményekkel kommunikálni egy alig néhány igéből álló rendszerrel lehet, hasonló módszerrel mint mondjuk a régi LucasArts játékokban. A lények ráadásul nem csak a kérdése-

inkre reagálnak, hanem mondjuk figyelnék egy-egy eldördülő puskalövésre, hirtelen zajra, stb. Az életszerűséget fokozza még az is, hogy hősünk az adott hangulatától függően más-képp viszonyul minden eseményhez. Ez már annyira szépen hangzik, hogy talán nem is igaz. No majd a nyáron utána járhatunk.



MISSION IMPOSSIBLE (N64)

A mikor a Saturn megjelent, a Wing Arms-hoz hasonló játéktérmi konverzióknak köszönhetően azt gondolhattuk, hogy a repülőgépszimulációknak kiemelt szerepük lesz a 32 bites konzolokon. Ezzel szemben manapság mit tapasztalhatunk? Már alig jelenik meg valami ebben a témában. Éppen időszzerű volt tehát, hogy a Sega egy újabb konverzióval jöjjön elő. A választás a japán játéktérmekekben már nagy sikereket elért **Sky Target**re esett. Szerencsére úgy néz ki, hogy a Saturn verzióból nem spórolnak ki semmit, ami az arcade gépben szerepelt, sőt, a repülőgépek választéka még nagyobb is lesz. Füves vidékek, kanyonok, tengerek felett repkedhetünk, több tucatnyi típusú ellenséges vadászgéppel mérhetjük össze az erőnket, az izgalmas légi csaták után pedig az interkontinentális rakétától kezdve a repülő erődig változatos főellenségekkel gyűlik meg a bajunk. A játék megjelenésének időpontjáról sajnos még nincs információ.



A N64 főbb jellemzői:

CPU: 64 bites RISC R4300 processzor, 93.75MHz-es órajellel.
Reality Co-Processor: 64 bites RISC processzor, 62.5MHz-es órajellel. Magában foglalja az RSP-t (Reality Signal Processor, grafikai és hang processzor), és az RDP-t (Reality Display Processor, pixel megjelenítő processzor).
Memória: 36Mbit (4Mbyte) RAMBUS 9 bites D-RAM, maximális adatátviteli sebesség: 4.500 Mbit/sec
Felbontás: 256x224 vagy 640x480 vibrálásmentes interlace üzemmóddal
Színek: Maximum 16.8 millió szín, 32 bites RGBA frame buffering, hagyományos 21 bites színkimenet
Audio: Sztereó 16 bites PCM, 64 csatorna, 44KHz
A teljesítmény: A CPU teljesítménye 125MIPS. A grafikai processzor tudása 100MFLOPS. Ha az összes hardveres grafikai effektus be van kapcsolva, a gép maximum 100.000 poligont tud kezelni.



A várakozás ideje lejárt. Március elsejével immár Európába is elérkezett az új konzol-csoda, a Nintendo 64. Noha jelen pillanatban még csak 5 játék kapható a géphez, az már a napnál is világosabb, hogy ő lesz az új konzol-sztár.

A PAL-VERZIÓ

Mivel a Nintendo 64 japán megjelenésével már többször is foglalkoztunk, eleinte úgy gondoltuk, a gép PAL verziójáról már nem csinálunk külön ismertetőt. Az érdeklődő olvasói levelek azonban arra engedtek következtetni minket, hogy tévedtünk, és igenis van rá igény. Akad ráadásul még egy másik okunk is az ismétlésre: annak idején csak innen-onnan hallott információkra tudtunk támaszkodni, így némely dolog pontatlanul jelent meg. A kezdeti álmokép azóta persze szertefoszlott, és a valóságos tények már némileg földhözragadtabbak – még akkor is, ha így is fantasztikusak.

A gép főbb technikai adatait feljebb olvashatjátok, most inkább nézzük a PAL-verzió sajátosságait, vagyis mivel kapunk kevesebbet, mint az amerikaiak. Nos, mint az talán ismeretes, az európai szabványnak megfelelő tévék 625 képsort raknak ki 25 képkocka/másodperces sebességgel, míg az NTSC rendszerű készülékek 525 képsort 30 képkocka/másodperces sebességgel. A PAL rendszerű tévék tehát élesebb képet biztosítanak, de nagyobb a vibrálás a lassabb képfrissítés miatt. Az átkonvertált játékok ennek következtében keretet kapnak, és némileg lelassulnak. Igaz, ez utóbbit inkább csak azok veszik észre, akik már látták az adott játékot NTSC-ben. Ez a technikai malőr azonban sajnos csak a kisebbik rossz, az már sokkal kellemetlenebb, hogy a játékok PAL konverziói általában több hónapos késéssel szoktak elkészülni. A közelmúltban viszont szerencsére ez a probléma is megoldódott, lévén hogy már megjelentek az első konverterek, amikkel amerikai játékokkal játszhatunk PAL gépen. Remélhetőleg ennek köszönhetően majd észbe kap a Nintendo, és valamelyest fellendül az európai piac.

A jövőbe tekintve amúgy elég biztató dolgokat lehet hallani. Mario "feltaláló-

ja", Shigeru Miyamoto állítása szerint a Super Mario 64 még csak a gép képességeinek mindössze 60%-át használta ki. Van tehát még hova fejlődni, ráadásul a ROM előállítás költsége csökkenése miatt hamarosan elérhetővé válnak a 128Mbytes kártyák. Aztán ott van a N64 Disk Drive (amiről már korábban is olvashattatok). A lemezeység az N64 alatt kapott helyet, és a lemezein 64Mbyte fér el, ráadásul ennek egy része írható memória.

A VÁRHATÓ JÁTÉKOK

A Super Mario 64-ről, a Pilot Wings-ről, és a Turok: Dinosaur Hunter-ről már olvashattatok a korábbi számainkban. A FIFA 64-et viszont már sajnos csak a neve adja el, minden szempontból gyengére sikerült foci program lett. Ezzel az EA egy időre valószínűleg be is fejezte N64-re a fejlesztést, hiszen amint ők maguk mondták, a FIFA után nem terveznek további N64 játékokat. A FIFA 64-et egy teszt-produkciónak szánták, hogy felmérjék a várható hasznát. Az pedig már szinte biztos, hogy mérsékelt sikere lesz. Az effajta hozzáállás egyébként nem mondható egyedinek. A N64 játékok előállítás költsége nagyon magas, a N64-es vásárlók táborá viszont még nem olyan nagy, így túl nagy kockázat erre a gépre fejleszteni. Ez már csak abból is kitűnik, hogy kizárólag a legnagyobb cégek engedhetik meg maguknak ezt a "luxust".

A platformot persze maga a Nintendo támogatja a leginkább, a cég igyekszik minél jobban bemutatni, mire is képes a masinája. A Wave Race 64 nemcsak az első versenyjáték N64-re, hanem az első két játékos üzemmódot tartalmazó program is. Ha minden igaz, amikor e sorokat olvassátok, a játék már meg is vásárolható. Meglepő fejlemény viszont, hogy az Amerikában már megjelent **Cruisin' USA**-t – amit mellesleg eléggé lehúztak a kritikusok – nem tervezik '97-ben Európában kiadni. Idén az egyik legtermékenyebb cég az Acclaim lesz. A Turok már most is bomba siker, s mint a táblázatunkból látható, Acclaimék még ebben az évben ki-
 jönnek jónéhány további játékkal. A felsoroltakon kívül jövőre, a foci VB idejére



terveznek egy fociprogramot, valamint '98 márciusára ígérk a **Turok 2**-t. Tervebe van véve még egy shoot'em up is valamikor a jövő év elejére. Még az Acclaimnél is buzgóbb azonban a GT Interactive, aminek a repertoárjából talán a **MK Mythology** keltheti a legnagyobb érdeklődést. Ugyanarról a programról van szó, amiről már a múlt számunkban is hírt adtunk, úgy tűnik tehát, hogy ez lesz a végleges címe a Sub Zero kalandjait feldolgozó akció/kaland játéknak. Az Ocean – egyelőre elég szegényes – kínálatából a **Multi-Racing Championship** című rally verseny a legérdekesebb, ami azonban sajnos csak augusztusra várható. A többi cég N64-re vonatkozó szándékai még bizonytalanok, de elképzelhető, hogy beszáll az iparba a Psygnosis, a Gremlin, és az Eidos is. A Codemasters – a korábbi nézeteltérései ellenére – már tárgyalásokba kezdett a Nintendoval, és talán '98 második felévére látunk is tőlük valamit. Ugyanez viszont nem mondható el az Activisionról, számukra mindaddig érdektelen marad a rendszer, amíg a Nintendo nem változtat gyökeresen az üzletpolitikáján (és főként a tarifáin).

Vári Zoltán

A '97-re várható N64 játékok: (Az időpontok változása nincs kizárva.)

Már kapható:

Super Mario 64	Nintendo
Pilot Wings	Nintendo
Shadows of the Empire	Nintendo
Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim
FIFA 64	Electronic Arts

Június 30.-ig várható:

Wave Race 64	Nintendo
Killer Instinct Gold	Nintendo
Mario Kart 64	Nintendo
International Superstar Soccer 64	Konami
Mortal Kombat Trilogy	GT Interactive
Wayne Gretzky Hockey	GT Interactive
NBA Hang Time	GT Interactive

Július 1. - Szeptember 30. között:

Blast Corps	Nintendo
Star Fox 64	Nintendo
Body Harvest	Nintendo
Hexen	GT Interactive
Doom 64	GT Interactive
Clay Fighter 63 1/3	Interplay
Mission: Impossible	Ocean
Multi-Racing Championship	Ocean

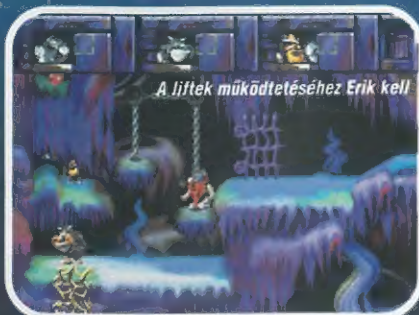
Október 1. - December 31. között:

Yoshi's Island 64	Nintendo
Goldeneye 007	Nintendo
Legend of Zelda 64	Nintendo
NFL Quarterback Club	Acclaim
Autóverseny - még nincs neve	Acclaim
Verekedős - nincs név	Acclaim
War Gods	GT Interactive
Mortal Kombat Mythology	GT Interactive
Joost X	GT Interactive
Robotron X	GT Interactive
Duke Nukem 64	GT Interactive
Freak Boy	Virgin
Silicon Valley	BMG



Még 1993-at írunk, és egy A500-assal nyomultam, amikor elsőként találkoztam velük. Aztán nem kellett hozzá sok idő, és hamarosan az összes létező géptípuson újra láttam őket. Hogy kiket? Hát az elveszett vikingeket, akik most ismét előkerültek. Alig hogy megsza-
badultak a gonosz földönkívülitől, Tomator-
tól, egy kapcsoló véletlen lenyomásával az
áhitott hazatérés helyett sikeresen eltűn-
nek az idő-tér kontinuumban. Végül a vámpí-
rok földjén, Transzylvániában lyukadnak
ki, ahol egy öreg boszorkány szólítja meg
őket. A vasorrú elmondja, hogy van ugyan a
társolyában egy rövid hatótávolságú tele-
port varázslat, amely talán
segíthet rajtuk, de még hi-
ányzik néhány hozzátaló.
Vikingjeinknek tehát elö-
ször is ezeket az össze-
tevéket kell megkeresniük.
A játék több mint 30 pá-
lyát tartalmaz, az előd-
höz képest a lényeg változat-
lan: tárgyakat kell begyűj-

A játék ezúttal is inkább agymunkát igényel,
mintsem ügyességet. A feladatok úgy lettek kitalál-
va, hogy mindegyik akadályhoz adott szereplőre,
vagy szereplőkre van szükségünk. Hogy egy egy-



A liftek működtetéséhez Erik kell

nem mindig sül el jól, néha megcsik, hogy
egyik-másik szereplő elszakad a társaitól.
Hogy ilyenkor is meglegyen a létszám, az
alkotók két új figurát terveztek: Fanget, a
farkast, és Scorchot, a sárkányt.

A SZEREPLŐK:

Erik, a Gyors a Space-szel ugrani
tud, de mivel egy turbó csizmával rendel-
kezik, a levegőben még egy újabb ugrásra
is képes, s így ki lehet törni vele az om-
ladékonyabb menyezetrészeket. A Ctrl-lal
Erik futni fog, méghozzá oly sebességgel,
hogy a gyengébb falakat feltörő kos mód-
jára töri össze. Harmadik különleges képe-
sége, hogy a sisakja segítségével a víz alatt is tud
lélegezni.



Csak nem egy kiszabadi-
tandó herceg?

Ctrl-lal karmolni fog. Ami fontosabb: felugorva a
falakra (Space-szel), hegyes karmaival megkapas-
zkodhat, és így a függőleges falakon is fel tud ug-
rálni.

Scorch, a Sárkány a fajtájához méltóan egy-
részt tud tüzet fújni Ctrl-lal, és képes repülni a
Space nyomogatásával. Utóbbi sajnos csak rövid
ideig. Tűzcsóvája nemcsak az ellenség sebzésére
alkalmas, hanem a nehezen elérhető kapcsolók
működtetésére is.

A figurák közül a vesszővel és a ponttal válogat-
hatunk. A felsorolt mozdulatokon kívül mindegyik
szereplővel működtethetjük a terepen lévő
kapcsolókat és az egyéb tárgyakat,
ehhez – odaállva melléjük – az Enter
kell lenyomnunk. Mindegyik szerep-
lőnél maximum 4 tárgy lehet. Ilyen
tárgyaknak nem csak a pálya megol-
dásához szükséges eszközök számí-
tának, hanem a kulcsok, vagy mondjuk
az energiánk visszaállítására szolgáló
ételek is. A tárgyakat az Alt-tal tudjuk
használni, válogatni közülük a Tab
nyomása után a kurzorgombokkal tudunk. A
Tabbal a tárgyak ablaka válik aktívá, de
ilyenkor nem csak kiválasztani tudjuk
őket, hanem – ha előtte odaállunk vala-
melyik társunk mellé – a Space-szel át is
adhatunk ezt-azt, vagy – ha szükségünk
van a helyre – a haszontalan dolgokat
kidobálhatjuk a szeméteskukába.

Garantálhatom, hogy a játék a vége
felé alaposan meg fog minket izzas-
tani. Gyakran mindhárom figuránkra
egyszerre lesz szükség, és villámgyorsan kell
váltogatnunk közöttük, nehogy az ellenség le-
ggyen a gyorsabb. Nem említettem még egy fon-
tos személyt, Freya Istennőt: ő fog hőseinken
segíteni, ha netán valamelyiküket elragadná a
halál. Mindig csak az aktuálisan abbahagyott
szintet kell folytatnunk. Még akkor sem kell e-
lőlről kezdenünk a játékok, ha kikapcsoljuk a
gépet, hiszen a sikeresen teljesített szintek
után kódszavakat kapunk. Összegezve tehát a
játszhatóság ismét maximális, legfeljebb a gra-
fikán csiszolhattak volna még egy hangyányit.

V.Z.

LOST VIKINGS 2

Skandi kamera



teni, amiket a szintek végéhez kell elvinnünk.
Hogy mit tekinthetünk egy-egy adott szint végé-
nek, az változó. Lehet például a boszorkány az üst-
tel, aki átrepít minket a következő helyszínre,
vagy lehet mondjuk egy időgép is – csak az a fon-
tos, hogy mindhárom szereplőt eljuttassuk ehhez a
ponthoz. Ha egyik figuránk meghal, a pálya telje-
síthetetlenül válik, s a program nyomban meg is
kérdezi, hogy ki akarunk-e szállni.



A farkassal megkapaszkod-
hatunk a falakon

szérű példával szemléltessék: látunk egy tárgyat,
ami egy magasan fekvő vájat mélyén fekszik. Ezt
csakis Baleog képes elérni a teleszkópos kezével,
méghozzá úgy, ha Olaf nyakába áll.

A vikingjeink nagyjából ugyanazokat a mozdulatokat
tudják, mint az előző részben, de mivel a saját
fegyvereiket lecserélték újonnan lopott, hatható-
sabb, és modernebb eszközökre, néhány új mozdul-
lattal is gazdagodtak. Bizonyos pályákon új szerep-
lők is megjelennek. A teleport varázslat ugyanis

Baleog, a Vad a Space-szel energiakardját
fogja előrántani. A használatához azonban túlságo-
san közel kell engedni az ellenfelet, ezért inkább a
teleszkópos ököl alkalmazása ajánlatos, amit a
Ctrl-lal vehetünk igénybe. Ezzel a kézzel nemcsak
buzonyíni lehet: segítségével a mélyedésekben ko-
torászhatunk, valamint az itt-ott elhelyezett ka-
paszkodókon csúgva Tarzan módjára lenghetünk.

Olaf, a Nagydaráb pajzsával szinte mindent
ki lehet védeni, amit Space-szel a feje fölé emelve
még ejtőernyőként is hasznosíthatunk. Olaf jól
megtermett pasas, ugráláshoz a lábai túl gyengék
– ő erre a célra a beleiben termelődő gázokat
használja. Különleges technikájának köszönhetően
zuhanás közben is képes ugrani, valamint ha hely-
ből ugrást végzünk, a leérkező ülepe áttöri a gyen-
gébb talajt. Olaf még egy fontos tulajdonsággal
bir: a lefelé irányt megnyomva összezsugoríthat-
juk, és ebben az állapotban át tudjuk vezetni a
szűkebb járatokon.

Fang, a Farkas lesz az első új karakter, ő a

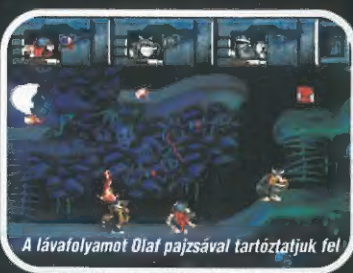
lost vikings 2 Kiadja: Interplay

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

486DX66, 8MB RAM, VGA, 2xLD, SB

✓ Kitűnő logikai feladványok •
humoros animációk
X A grafika nem sokat fejlődött

83%



A lávafolyamot Olaf pajzsával tartóztatjuk fel

SEGA SATURN

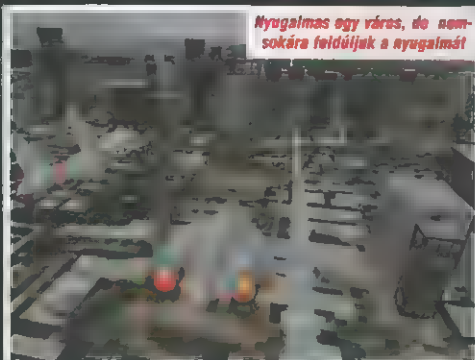
78%

Ez igen. Végre megérkezett az a repülőgép-szimulátor, amelyik egyszerűen kezelhető, mégis igen izgalmas, magában foglalja mindazokat az alkotóelemeket, melyek manapság egy sikeres szimulátorban elengedhetetlenek, ezenkívül rendkívül látványos és élvezhető. Ez a program pedig nem más, mint a Mission Studios és az Eidos Interactive közelmúltban megjelent játéka, a Jetfighter 3. A program már az installáláskor kellemes meg-

mod bármelyik küldetés azonnali teljesítésére, azonban sokkal érdekesebb a karrier úgy, ha az alapoktól indulunk el. Az új pilóta ugyanis automatikusan a kiképzőtáborba kerül, ahol egyre nehezebb feladatokat megoldva lassan elsajátítja a repülőgép kezelésének minden csínját-bínját, és csak ezután kerül tovább-

GLOBALIS BÉKE

COMBAT FLIGHT SIMULATOR



Nyugalmos egy város, de nem sokára feldőljük a nyugalmát

felelősségben részesít minket (bár ez lehet, hogy nézőpont kérdése), mivel nem Windows 95 alatt fut, sőt azt kifejezetten nem bírja csak DOS-ban hajlandó elindulni. Gép- és helyigénye sem túl nagy, de azt meg kell azonban jegyeznem, hogy a kis igények egyes helyeken alacsonyabb szintű "ellenszolgáltatás" is járnak: a játék közben azért bizony elég gyakran előfordul, hogy az egyébként pergő akció néhány másodpercig egyszerűen lefagy, míg a gép képernyőjén a bevetések sorrendje, és egy kis



Parosan szép az élet

A történetben mi természetesen a manapság oly sok játék főszereplőjének választott F-22 lopakodó repülőgép pilótájaként indulunk harcba, egyes küldetéseknél azonban ve-



"Otthon, édes otthon!"



Kissé forgalmas ez a hely mostanában

használhatjuk az F-18 felü, szintén igen ismertnek számító Hornet vadászgépet is. A küldetések szárazföldi és tengeri, nappali és éjszakai, földi és légi célpontok elleni bevetésekből állnak, izgalomban tehát nem lesz hiány. A játékban ugyan van

az éles bevetésekkel járó hadjáratokba. A bevetésekben mindig kötelezően vesz részt, melynek legfőbb szóró a vezetője. Törtsai kevés, de pontos utasítással irányítva együtt akár sebezhetetlen párost is alakíthatnak. Érdekes, hogy a bevetkező küldetés akkor elkezdhető, ha az előző nem sikerült teljesíteni, sőt, vannak olyan feladatok, melyeket kifejezetten hasznos is lehet "nem tud-

megoldani, mivel esetleg így máshog-

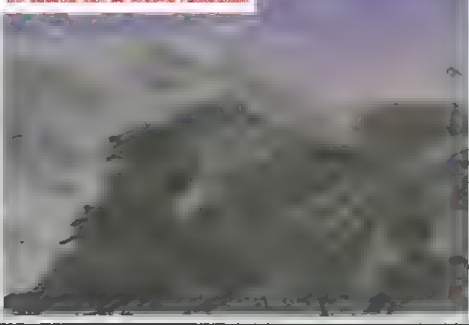
csatavesztés mégis nagy mértékben segítheti a haború megnyerését. A hadjáratok két nagy helyszínen játszódnak. Kubában és Dél-Amerikában, azon belül Argentínában és Chileben. Ezenkívül azonban más területekre is elvetődhetünk, mint például az Antarktisra. Kubában a hádsereg egy szakadár része a szövetséget kötött a kolumbiai drokartellekkel, és a birtokukba került szovjet harci berendezések segítségével fedezi a kábítószerszállítványokat. Az RDF (Rapid Deployment Force, az ENSZ gyorsan bevethető hadteste, melynek feladata legtöbbször a kényes konfliktusok suttymában, nagyobb nemzetközi visszhang nélkül len-

tendő elrendezése, és melynek egyik tagját alakítjuk mi is) természetesen ebben az esetben is bevetésre kész, hogy a drogot szállító hajókra, repülőgépekre, az azt előállító gyárakra, és természetesen a mindezeket védelmező kisebb hadseregre megsemmisítő csapást mérjen. A második hadjárat Dél-Amerikába kalauzol minket. Az argentin diktátor, Juan San Martín gerillahadserege elfoglalta Chile fővárosát, Santiagot, az ország területének nagy részét, és az egész kontinens "imperialista elnyomás alóli felszabadítására" törekszik. Az ENSZ csapatai ugyan már korábban megérkeztek a helyszínre, de eddig igen kis sikereket értek el. Az RDF feladata az, hogy minél előbb felmorzsolja a felkelőket, mivel ha ez nem sikerül, azok hamar állóháborúvá változtathatják az összecsapást, amely elhúzódo szárazföldi harcokkal és rengeteg emberáldozattal járna együtt.

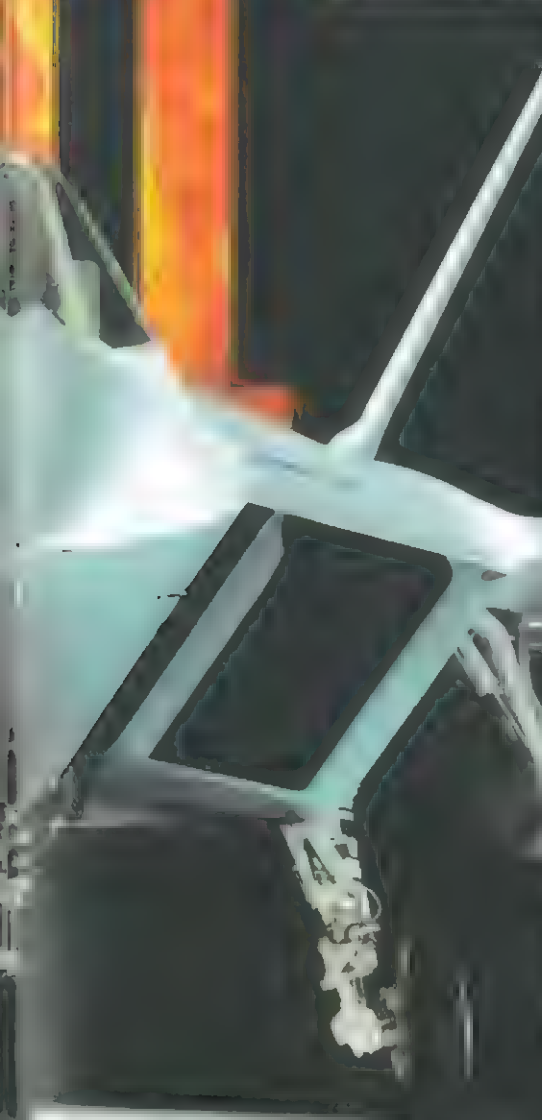
Jó, elfogadom, eddig meg nem volt szó semmi újdonságról. Akkor ezt kapjátok ki: az UN Peacekeeper repülőgéphordozó belső tere virtuálisan, fenomenálisan és piramidálisan lett kialakítva, jelentős számú helyszín között szabadon járhalhatunk így az eligazítás, a repülő felszerelése nem csak egy-egy unalmas menüből történik, hanem emberünk valóban odasétál, lemegy a lépcsőn, megnyit az ajtót, és így tovább. Maga a szimuláció szempontjából természetesen mindez lényegtelen, de ez a kis részlet remekül megteremtí az illúziót, hogy a játék nem csak folyamatos repkedésből áll, hanem egy kicsit betekínthetünk a pilóta magánéletébe is. Lehetőségünk van ugyanis visszavonulni a saját kajitünkbe is, ahol amellett, hogy kinyithatjuk a csapot (wow!), megnézhetjük kiütetéseinket, valamint elolvashatjuk e-

mailünkét, melynek keretében üzeneteket kaphatunk nemcsak a hajó fősztjeitől és bajtársainktól, de még aputól és anyutól is, akik otthonról aggódnak az ő kis arány bogárkajukért. Szintén a saját személyi számítógépünkön nézhetjük meg eddigi teljesítményünket, amit a küldetések alatt nyújtottunk. Szintén az első fedelzeten található a könyvtár, ahol egyrészt a katonai eszközökről (saját és ellenséges), azok fegyverzetéről tájékozódhatunk és nézhetünk meg képeket, hanem a napi sajtót végigolvassva lépést tarthatunk pl. az aktuális részvény-

Ezen a képen érvényesül igazán, mi hányszor van az előző feladatunk



HALÁLOS ERŐ ÁLTAL

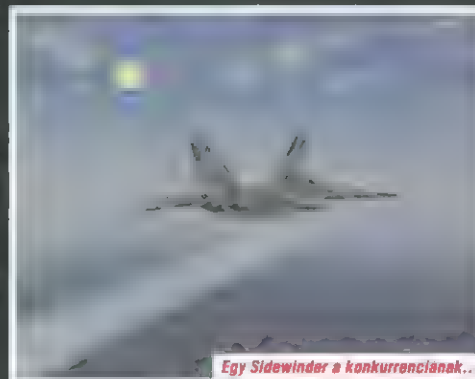


TER III

esetleg több néven is kaptuk, erre kezdtünk. Szintén ezen az emeleten található az eligazító szoba, ahol választottunk: vagy egy kis füzetcskéből olvassuk el a következő feladatunkat, vagy egy komplett eligazítást kapunk, térképen történő demonstrációval dúsítva. Egy másik ajtó mögött a küldetések utáni eligazítást és kiértékelést olvashatjuk el. Leszállás után ugyanis automatikusan itt jelentkezünk. A folyosó talán található a sikeres összecsapások, tehát a lelőtt ellenfelek száma alapján összeállított slágerlista, amely a legtöbb pilóta szerint a legfontosabb statisztikák egyike. A legalább szinten a repülőgépekhez juthatunk, ahol előre összeállított fegyverkombinációkkal tölthetjük fel annak készleteit, ugyanitt választva a két lehetséges gép közül (F-22 és F-18). A repülőbe szállva elkezdhetjük a küldetést. (Megjegyzem, hogy aki már esetleg unná a lassú sétálgatást a helyszínek között, az a kurzort a képernyő tetejére mozgatva vagy az ESC gombot megnyomva egy listáról válogathat, egy ugrással eljuthat a kívánt helyszínre.) A levegőben szinte semmi nem fogja megzavarni teljes koncentrációkat, mivel ott néhány fúcat billentyűvel kitűnően kezelhető repülőgépeink. Nem kell célterületeket jelölgetnünk, ki-be kapcsolgatunk a radart, tizenhatféle utasítás közül válogatni a köteléktársunk számára, hanem egyszerűen csak repülnünk kell. A repülés tökéletes szabadságának érzését erősíti a pilótafülke virtuális megjelenítése, ami egyszerűbben szólva azt jelenti, hogy a joy segítségével

vel lehetőségünk van arra, hogy szabadon tekinthessünk a fülkében, olvassunk a műszereket (melyek ugyancsak igen kis számúak és egyszerűek), figyeljük a célpontot vagy egyszerűen az unalmas hosszabb utakat egy kis naplementézegetéssel dobjuk fel. Rengeleg külső nézet közül is választhatunk nekünk megfelelőt, amelyek közül talán szokatlannak tűnhet az anyahajó tornyából vagy a felszálláskor közreműködő tisztek szemszögéből történő szemlélődés. A harc közben a pilótafülke rajzát akár ki is kapcsolhatjuk, amely azonban bekapcsolva

sem zavar sok vizet, mivel a műszerek nem foglalnak el feleslegesen sok helyet a látómezőből. Szinte minden adat megtalálható a HUD-on, illetve a bal alsó sarokban, a szintén a HUD-ra vetített radarképernyő (amely ráadásul automatikusan a kijelölt célnak megfelelő hatótávolságra hangolódik, tehát ezzel sem kell foglalkoznunk). Ha mégis szeretnénk végigfutni a kijelzőket, ezt az F5-F8 nézetekkel tehetjük meg, mikor emberünk lepillant a fába közé, és meglátja a következő navigációs pontot.



Egy Sidewinder a konkurenciának...

A bevetésekben a gépgyűjtemény kivül Sidewinder és AMRAAM levegő-levegő rakétát, valamint Maverick levegő-föld rakétát és bombákat használhatunk. Ezek használata pofonegyszerű, szintén nem kell lézeres célkeresőkkel megkamarázni a bibelődőnk. Legnagyobb örök azonban mégsem ezekben rejlik, hanem köteléktársunkban. Neki háromféle utasítást adhatunk, aszerint, hogy azt szeretnénk tőle, hogy támadjon, csatlakozzon hozzánk vagy hogy egy bizonyos területet őrizze, főként körözve. Nem kell minden egyes mozdulatunkra külön figyelmeztetnünk az összeütközés elkerülése végett, ezt fogjuk fel úgy, hogy repülőgépeink számítógépei automatikusan megóvnak minket ettől a veszélytől. Társunk általában elég hatékony, egyszer volt rá csak panaszom, amikor egy gyakorló küldetésen a feladat az volt, hogy a földi célpontokat sorra kijelölve (ugyanis a társunk csak azt tudja támadni, amit mi is célként kijelölünk) utasítsuk társunkat azok elpusztítására, és személyesen semmiképp ne avatkozzunk.



Szürke farkas a beton-dzsungel felett

be, mivel akkor a gyakorlat sikertelen. Nem is volt más baj, csak az, hogy annyit kellett köröznöm, mire az a barom kiértékelte mind a tizenhárom célpontot (a legtöbbnek persze több lövés kellett – hogy bírta ez löszrel, az máig titok előttem!), hogy már azt hittem, soha nem lesz vége. Ez volt az egyik leghosszabb küldetés, legalább egy órán keresztül tartott. Más kivétivel azonban nem találtam, a társ a legjobbszór igen hatékonyan működik együtt velünk.

Osszegezve a fentiekben leírtakat, véleményem szerint ez egy igen elfaltalt játék. Azok, akik szeretik a teljesen élethű szimulációt, talán egy kicsit talán túl egyszerűnek is találhatják a kezelést, bár bevallom, én el tudom képzelni, hogy a legmodernebb vadászgépek irányítása a való-

ságban is legalább annyira leegyszerűsített a korábbi modellekéhez képest, mint a róluk készült szimulátorban. A játék igen élvezetes, alacsonyabb teljesítményű számítógépeken futtatva (tekintve, hogy az én Pentium 100-asom is már lassan annak számít), de természetesen a legnagyobb grafikai felbontás mellett is zökkenőmentes futáshoz, ez már igen kevés, oda bizony eljut a bika gép. Öröm lehet az ürömben.

...és egy Maverick a felhőkarcolónak –
betűje már meglehetősen is nagy!



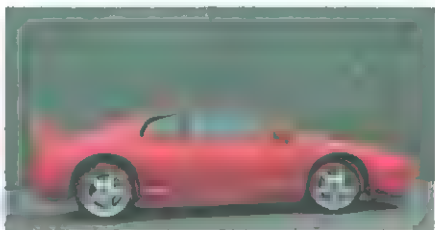
hogy a játékhoz felhasználható erőforrásokból nem vesz le a Windows, így tehát mindig a lehetséges maximális teljesítménnyel futtatható a program. Csak ajánlom, azoknak is, akik egyébként fenntartásokkal fogadják az ilyen jellegű játékokat.

Kiadja:
Eidos

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

486 66, 6MB RAM, VGA, CD/D

85%



A SEBESSÉGVÁGY FOLYTATÓDIK!

A **Player Carnál** a saját autunkat választhatjuk ki. Jó ötlet, hogy minden játékos külön választhasson egyet. Egyetemben a második korszakban meg a váltónk típusát (manuális váltóval majd az A és a Z gombokkal válthatunk), a kocsink színet, valamint a Settings-nél – ha Simulációs módba választunk – a műszaki paramétereken is, így mint a spoilerok dőlésszöge, vagy a feltek és a sebességirókatok határolás. A Graph-fal az autók képzeletének az az adott autó lánya.

és ha a legvégső bonu-
zedeleskedünk, utá-
na a síma futamokon
is valószínűtlen, hogy
ez a pálya. Ha a negy-
edik futamokból álló
bajnokságon győzünk,
egy új bonusauto lesz
a jutalmunk.

A Style opcionál a már említett Simulati-
es Arcade üzemi-
mód közül választha-
tunk, ez tehát az auto
irányíthatóságot vál-
toztatja.

A Catch-Up csak a
többjátékos mód ese-
tén érdekes, ez ugyan-
gyezt, hogy a gép – az
érdekében – csal, a
gyengébb

A menuk
Dulu

ges tulajdonságaival, a Showcase-zel pedig egészen részletes információkat kaphatunk az autóról, sőt, videófelvételeket, fotókat nézegethetünk.

Az Opponents Monitor az a lehetőség, hogy a versenyzők a verseny előtt megismerhessék az ellenfeleik teljesítményét. A rendszer a verseny előtt megadja a versenyzők teljesítményét, és a verseny során a versenyzők a teljesítményüket a rendszerrel összehasonlíthatják. A rendszer a verseny során a versenyzők teljesítményét a rendszerrel összehasonlíthatja.

alaposan felköthetjük a bugyogot). Ebben a menüben az utolsó m...
nőpont a Traffic, ami
csak akkor aktív, ha
nulla, vagy egy ellen-
fel ellen indulunk. Ez
az opció a minket hat-
taltató civil forgalom
takaróulását jelenti.

Egy könyves boltban
röviden bepillantást kaptunk

Az egyik polcra egy újabb kötet került, amelynek címe: „A zene és a nyelv”. A szerző neve pedig: Dr. János Kádár.

A könyv első fejezetében a zene és a nyelv kapcsolatáról olvashatunk. A szerző szerint a zene és a nyelv közötti kapcsolat nagyon szoros, hiszen mindkettő az emberi kommunikáció eszköze.

A második fejeletben a zene és a nyelv történelmi fejlődéséről olvashatunk. A szerző azt állítja, hogy a zene és a nyelv együtt fejlődtek, és egymásból alakultak ki.

A harmadik fejeletben a zene és a nyelv pszichológiai hatásairól olvashatunk. A szerző szerint a zene és a nyelv képesek befolyásolni az ember érzelmi állapotát, és segíteni a kommunikáción.

A negyedik fejeletben a zene és a nyelv oktatási lehetőségeiről olvashatunk. A szerző szerint a zene és a nyelv tanítása segíthet a nyelvtanulásban, és javíthatja az emberek kommunikációs készségét.

A könyv utolsó fejezetében a zene és a nyelv jövőjéről olvashatunk. A szerző szerint a zene és a nyelv továbbra is fontos szerepet játszik az emberi életben, és érdemes megfigyelni a változásokat.

A könyvet ajánljuk azoknak, akik szeretnék jobban megérteni a zene és a nyelv kapcsolatát, és akik kíváncsiak a zene és a nyelv történelmi fejlődésére.

Verseny közben az autónkat a szokásos nézelekből irányíthatjuk: balról, vagy jobbról kétféle, egészen közlétsé pózethál, és végül az első lökárító szemszögéből. (A C-ve lehet

ezek között váltani.) A menetek után persze ezúttal is lehetőség van a visszajátszára. Például, ahol újabb négy kameraállás közzétehető. Ezek a visszajátszási egyetemes távirányítók, amelyek segítségével az állásmentésről – ha már a futam az állásmentés menü e célt szolgáló menüként látszik – nem tesszük meg, a következő futam megkezdésével a memóriában lévő felvételnek búcsút mondha-

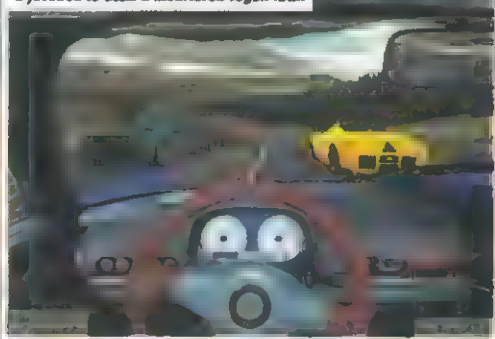
Az imoni felelősséget illetően nagy része már megvolt az első részben is, majd a második képernyőn a következők következtek:

Egy könnyes belső íves előzés –
 utólag bevallom, nem is sikerült



kabó megismerhették volna az autók belsejét is poligonokból, a la Intersta-

Íme egy Lotus belülről – attól tartok, hogy a jövőben is csak a monitoron fogunk látni



Itt: Párizsban, egy új és nagy magánkézű PlayStation verzió talán jött létre.

Vári Zoltán

arra vigyazzunk, ha valamit kiválasztottunk, a Dore-nál lépünk ki, különben nem történik semmi.

A **Location** menüben a pályák közül szelektálhatunk. A kiválasztásukon kívül a Lapsnél meghatározhatjuk, hány körös futamokat akarunk (bajnokság esetén ez rögzített), a Track Infónál megnevezhetjük a pálya vonslát, végül a Track Recordsnál az aktuális pályán

**A felületről való előzés
vajon tiltja a KRESZ?**



L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

✓ **Net latekos osztott képernyős**

Unalmas pályák • elképesztő irányíthatatlanság

75%

PORSCHE

Challenge

POR SE MARAD BELŐLÜNK!

Egy átlagos magyar embernek leginkább csak az autós magazinokat olvasgatva adatik meg, hogy közelebbről megismerkedjen egy-egy új autótípussal, ez meg ugyebár mégsem ugyanaz, mintha beülne a volán mögé. Nos, a Porsche Boxster testközelí kipróbálásához most nincs szükségünk több száz ezer márkára, és még csak nem is kell a szakajtó képviselőjének lennünk – elég ha csak rendelkezünk egy PlayStationnel.

A KÖLCSE

A Porsche Challenge vitathatatlanul a legszebb autós játék, ami valaha konzolon megjelent, garantálom, hogy még sok játéktérmi automatán is túl-

egyszerre. Az egyedüli dolog amibe bele lehet kötni, a képernyő update, vagyis hogy a gép nem rajzolja ki teljesen a horizontot, de ez is inkább csak az osztott képernyőnél feltűnő.

A BELSŐ TARTALOM

A játék dobozán lévő adatokat olvasva az elképedésünk csak fokozódhat: 24 pálya, ez tényleg nem semmi! Gyorsan lehűtöm azonban a kedélyeket, ahogy az egyik jeles humoristánk is mondta: ez így, ebben a formában nem igaz. Mindössze négy pályáról beszélhetünk, de ahogy haladunk a bajnokságban, úgy a gép ezekhez a pályákhoz hozzácsatol bizonyos szakaszokat, vagy éppen elvesz belőlük. Szá-

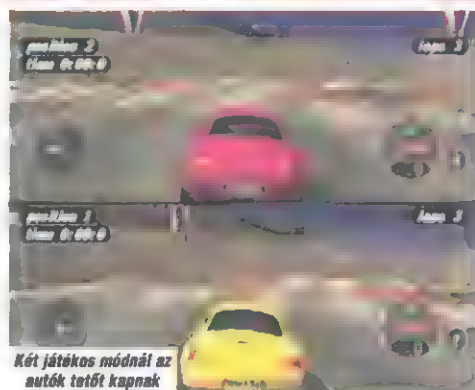
guldozhatunk egy stuttgarti verseny pályán, egy amerikai kertvárosban, egy hegyvidéki, havas útvonalon, és végül egy japán nagyvárosi pályán, éjszaka. A bajnokság (Championship) 12 futamból áll, mindenhol elsőnek kell lennünk, különben continue-t, azaz folytatási lehetőséget veszünk. Első alkalommal a pályák legrövidebb útvonalait járjuk be. Ha mind a négyvel végzünk, állást menthetünk. A má-

sodik fordulóban a gép úgy alakítja ki az útvonalat, hogy a leghosszabb köröket írjuk le, végül az utolsó négy menetben pedig játék közben is változik az útvonal, vagyis egyes sorompók lecsukódnak, mások felnyílnak. Ezeken az "interaktív" pályákon ráadásul néhol trükkös átjárók is feltárnak, amikkel egész pályarészeket vághatunk le, tehát nagyon szembülesnek kell lennünk. Érdemes például az előtűnt haladó versenyzőt figyelni, ugyanis természetesen ő sem boldog kihagyni a lehetőségeket. Ha

mind a 12 versenyen elsősk vagyunk, megnyerjük a bajnokságot, és újra próbálhatjuk az egészet tükör módban. Nos, így jön ki az a bizonyos 24 pálya. Ha mirror módban is végzünk, miénk a Boxster prototípusa.

Ha már az ellenfeleknél tartottunk: nagyon tetszett, hogy ők is hibáznak. Megesik például, hogy nekivágunk egy zárt sorompónak, mire a következő csattanásból azt tapasztalhatjuk, hogy a nyomunkban haladó is hasonlóképp járt, és vele együtt tolathatunk hátra. Ettől eltekintve azonban sajnos tény, hogy az ellenfelek csálnak, vagyis a gép nem

realisan számítja ki a helyzetüket, mindig a mi pozíciókhoz viszonyít. Ez egyrészt kedvező, mivel ha mondjuk véletlenül zsákutcába hajtunk, visszatolatva még simán van rá esélyünk, hogy utolérjük a többie-

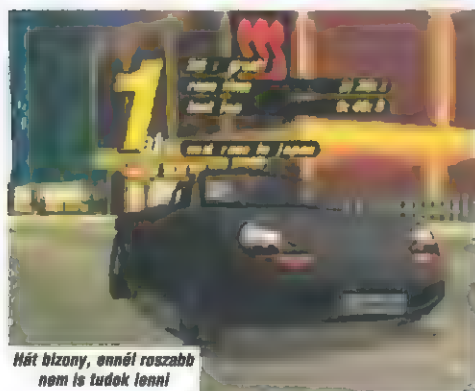


Két játékos módnál az autók tetőt kapnak

kettőosztódik a kép, és a képernyő update sajnos elég gyengévé válik. A poligonok megtakarítása végett ráadásul a gép "felhúzza" a kocsikra a tetejüket, tehát nem látjuk a szereplőket. Egy játékos módban háromféle nehézség (difficulty) közül választhatunk, ami az ellenfelek tudásában, és az időlimit változásában mutatkozik meg, továbbá a nehezebb fokozatnál a gép berak az utunkba például néhány törhetetlen parkolóórát. A bajnokságon kívül indulhatunk gyakorlásra (practice), ami valójában egy különálló futamot jelent egy tetszőleges pályán, és versenyezhetünk az idő ellen (time trial), ahol a legjobb időnk szellemautója (ghost car) az ellenfél, a la Sega Rally.

Nos, azt hiszem ezzel mindent el is mondtam erről a játékról. Bár összességében nem egy rossz játék a Porsche Challenge, azért azt hiszem, erősen idevág a mondás, hogy nem mind arany, ami fénylik...

V.Z.



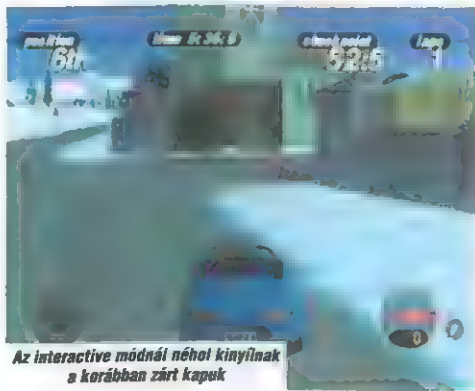
Hát bizony, onnét rosszabb nem is tudok lenni



Amerikában egy komphajóra is felugrathatunk

tesz. Eddig szinte mindegyik PlayStation szimulátorban csupa szögletes autót láthattunk – most viszont a texture mapped kocsik gyönyörű áramvonalas, lekerekített formát kaptak. A Gouraud shaded poligonokból összerakott Porschékon az árnyékhathások elképesztőek, sehol nem látni a poligonok illeszkedését, s ami már tényleg hihetetlen, és amiről nemrég még csak álmodtunk: nyitott kocsik lévén az autók belseje, vagyis az ülések és a kormány is teljesen ki van dolgozva, menet közben még az is jól látható, amint az általunk kiválasztott sofőr a kormányt tekéri.

Az összesen 6+1 szereplőnek teljesen egyediek az arcvonásai és a ruházata, ütközésekkor más-más beszélési módok vannak. győzelemnél eltérő módon viselkednek. Az összkép – bármilyen banálisan is hangzik, nem találom rá jobb szót – abszolút tökéletes. Ehhez ráadásul hozzátartozik a környezet is: az utak mentén házak, parkoló autók suhannak el mellettünk, majdnem olyan minőségben, mintha csak valóság volna. Az autók mozgása ultra sima, a képernyő sosem akad meg, bármennyi autó is látható



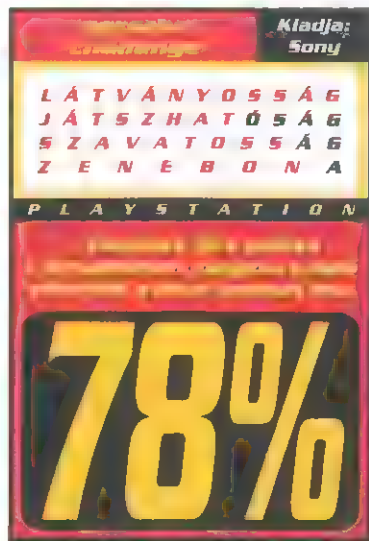
Az interactive módnál néhol kinyílnak a korábban zárt kapuk

ket, másrészt viszont idegesítő, hiszen ez fordítva is működik, vagyis bármennyire is tökéletesen megyünk, nem lehet elhúzni a mezőnytől, egy aprót hibázva bármikor megelőzhetnek minket.

Az autók irányíthatósága szintén nem egy főnyeremény. A gép által szimulációnak titulált üzemmód számomra semmiben nem különbözött az arcade-től (a játéktérmi üzemmódtól). Mindössze annyi az eltérés, hogy a kocsi egy kicsit később reagál a kormánymozdulatra, de a kocsi úttartásában nincs semmi változás. Az autó irreálisan nehezen csúszik meg, túl nagy a gumik tapadása. A játék hangulata ennek következtében közelébe se jön a Sega Rallynek, a gyönyörű látvány ellenére hamar úrrá lesz rajtunk az unalom. Nem lehet olyan frankón, századmásodpercre kiszámítani a kanyarokat, hosszas játék után is örülhetünk, ha megúsunk egy menetet falhoz csapódás nélkül.

A FŐBB OPCIÓK

A játék egyik legjelesebb tulajdonsága a két játékos üzemmód. Mint már említettem, ilyenkor



Spageit western. Ezt a kissé talán degradált jelölt kapták annak idején az olasz westernfilmek, amelyek pedig – mi tagadás – sokkal jobbak voltak, mint a fogsziáreklam cowboyokkal tündöklő hollywoodi tuattemek. Ezekben a filmekben nem hősszerelmek állták rágtalták az amerikai póráz, hanem szesz csirkefogók próbálták kitolni egymással a bőrt a hecsületes volt a gyöny, hanem a nagyobb gazember – egyaránt a Vadnyugat nem valami romantikus földnek, hanem valóban vad nyugatnak ábrázolták. Sergio Leone rendezésével, Morricone muzsikájával, és nem utolsósorban Clint Eastwood főszereplésével a legszínesebb és legizgalmasabb művek születtek ebben a korban. Ezeket a filmeket és a bűnözők szörnyűségeit megemlékező, és egyben sajnálom, hogy manapság már nem készülnek ilyenek. Lehet, hogy a 1980-as évek elején meghalt az a műfaj is? Nos, ezt a kis filmtrófea kitérőt csak az

volt katoná – fényez ez a látvány fogadja, aki megkísérli a játékot. Így a régi nemcsak a régi, de a régi is a régi.



Ilyen közelről persze biztos a szívlövés

módot indítani, s végül a Historicalat hűsünk letakarít a katonák felől. Választhatunk: Ez többé egy gyakori terepen találjuk magunkat, ahol a körzeti posztokra tüzelve választhatjuk ki a kívánt küldetést.

A katonák seregeire nem választhatunk. Persze a lényeg ezúttal is a kulcsok keresése, és az útonálló kiűzése, de mindezek végrehajtásához sokszor tárgyakat is kell használni. A bankba például mit gondolunk?



Amíg a banditák nem szeszre esnek, addig a golyókat gyanútlanul lehet használni

Volt egyszer egy VadDOOMat...

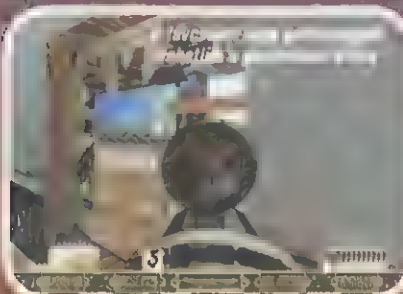
OUTLAWS

tettem, mert a LucasArts új játékában, az Outlawstban tapasztaltam, ezeknek a filmeknek a hangulatát próbálták újra felidézni. Milyen reálisnak látszott a játékot, rögtön egy olyan minőségű, és nem csak a hangulatát, hanem a

Eddig a pontig az élvezet maximális, ám ekkor sajnos – beütközött a játék, de mit lehet? Egy újabb Doom-klón! Ez meg alapjában véve nem is lenne olyan rettenetes, de sajnos ez a

gyan lehet bejutni? Természetesen (?) úgy, hogy újra katonák a katonák a katonák a katonák. Az újabb katonák a katonák a katonák a katonák. Az újabb katonák a katonák a katonák a katonák.

gyan lehet bejutni? Természetesen (?) úgy, hogy újra katonák a katonák a katonák a katonák. Az újabb katonák a katonák a katonák a katonák. Az újabb katonák a katonák a katonák a katonák.



ketünk végig, amivel a cég ismét elkápráztatja a közönséget. A katonák a katonák a katonák a katonák. A katonák a katonák a katonák a katonák. A katonák a katonák a katonák a katonák.

ketünk végig, amivel a cég ismét elkápráztatja a közönséget. A katonák a katonák a katonák a katonák. A katonák a katonák a katonák a katonák. A katonák a katonák a katonák a katonák.



ketünk végig, amivel a cég ismét elkápráztatja a közönséget. A katonák a katonák a katonák a katonák. A katonák a katonák a katonák a katonák. A katonák a katonák a katonák a katonák.

ketünk végig, amivel a cég ismét elkápráztatja a közönséget. A katonák a katonák a katonák a katonák. A katonák a katonák a katonák a katonák. A katonák a katonák a katonák a katonák.



outlaws Kiadja: LucasArts

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P60, 16MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN95

73%

Az utóbbi hónapokban a Quake rajongóknak áll a világ. Nem is olyan rég számoltunk be egy remek küldetéslemezről, az Aftershock-ról, az Interneten meg egyre-másra újabb pályákat lehet találni, s most pedig újabb misztikus CD jelent meg, sőt, egymás után mindjárt kettő is. Ráadásul mindkettő is ismét pályája az összes eddigi vetélytársát, ami persze nem a véletlen műve, hiszen a most ismertetésre kerülő két mission pack-et – a többitől eltérően – maga az id Software publikálta. Valószínűleg a legfőbb magától értetődőnek tartják, de azért a pontosság kedvéért megemlíteném, hogy természetesen az új küldetéshez is szükség van a Quake eredeti, teljes verziójára.

MISSION PACK NO.1

Az első csomag a Scurge of Armagon címet kapta. Hivatalos folytatás lévén tehát ott kezdjük, ahol a legutóbb abbahagytuk. Milyen betelepültek magunkat Shub-Niggurath testébe, és belőlül robbantottuk szét a szörnyet, a sárkászt heverő elszenesedett húsrafaragásokból egy felhettük, ezzel elvettük egy időre a Quake hordák kedvét a földlakó laklaktásaitól. Hősünknek azonban nem volt tapasztalása, amint házatörve a föld felé száll a teleportból, azt látja, hogy a totális bázis evakuáltak, és hirtelen csak a Quake csapatok egy dimenziális kaput nyitottak a fegyverraktáraknál. A bázis parancsnoka így akarta megóvni a Földet a göncs-távábbi terjeszkedésétől.

Mit csinál hősünk egyedül egy dimenziális kapu az ellenségétől körülveve? Természetesen elindul megkeresni a dimenziális kaput. Belép az ismeretlenbe, hátha meg tudja szüntetni a portált, amilyen keresztül a Quake utánpótlás érkezik.

Lássuk hát, milyen a játék! Úzenet vadonatúj pályán küzdhetjük át magunkat, ám a Quake-kel ellentétben ezúttal csak lineárisan lehet a történeten végighaladni, vagyis elkezdjük az első küldetéssel, és befejezzük az utolsóval. Hogy ezúttal profi munkáról van szó, mi sem bizonyítja jobban, mint hogy nem csupán új pályákról, hanem valódi új-donságokról beszélhetünk.

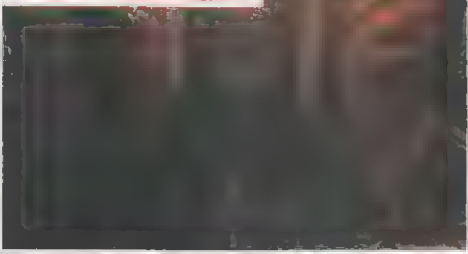
Az új fegyverek

Mozgásérzékelő akna: ezeket az új típusú aknákat a falakra és a plafonra lehet ragasztani. Kisebb meglepetést szerezhetünk velük a minket követő ellenségeknek.

Lezerágyú: a lezerlővedékek pusztító ereje nem csúszk, valamint megvan az a tulajdonságuk, hogy visszafelé is a falakról, szűk sarkokból akárhonnan is.

Mjolnir: a germán isten, Thor kalapácsát ta-

A gremlinek egy szempillantás alatt kikapják a kezükből a fegyvert

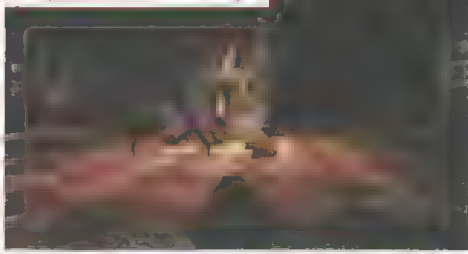


lán be sem kéne mutatni. Természetesen nem egy közönséges kalapácsról van szó: a földre csapva villámokat szórhatunk, amik kisebb mennyőrgöcs közepet-

ami az emberünket ér, megfeszülök közé és a támadója között.

Búvárruha: immunizást biztosít a villámáadások ellen, valamint jobban lehet haladni a víz alatt. További hatása, hogy a víz alatt elektromos fegyverrel is tüzelhetünk, tehát nem ér minket sérülés.

A kurtot meglútvá "testőrt" kapunk, mint például az itt látható szörnyet



MISSION PACK NO.2

A második küldetés csomag tényleg meg lehet az első, lehet, hogy azért is készült el később. A cím: Dissolution of Eternity azaz Az Örökkévalóság Disszolválása. Ismét tizenöt új pályával van megadva, ami megvalósítja a változatosság kedvéért – két új ellenfelet tartalmaz. De tényleg rogtan a lényegre, vagyis jöjjön a korábbi történet!

Ezúttal tehát az Armagonnál van esemény.



te ugyanaznak minden közelben lévő ellenséget. Az elektromos ütés ráadásul átterjedhet egy másik ellenfélre is.

Az új fegyverek közül a két utóbbit a 9 és a 0 gombokkal tudjuk kiválasztani, az új típusú aknákat pedig az aknavető gombjának újabb lenyomásával. Persze ha csak egyfajta akna van nálunk, akkor nem lehet kihasználni.

Az új ellenfelek

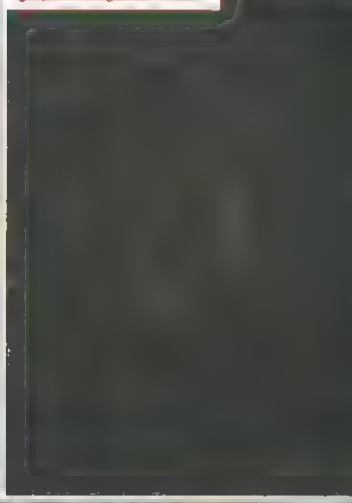
Az új ellenfelek közül az egyik legérdekesebb a dolog. Segítségével megoldhatunk egy problémát – például egy fegyvert, vagy egy nagy kőzetet – aki ezután követni fog minket, és ha hirtelen pusztítja az ellent. Csak arra kell majd vigyaznunk, hogy a csata forgatagában nehegy a saját "testőrt" tüzeljünk, mert sajnos ők is meghalhatnak. Empatia pajzs: ha ez a pajzs aktív, minden egyes sérülés

turák jól megtermettek és roppant veszélyesek. Az ellenség helyén dupla csővé géppuskák találhatók, amikkel tülsz egyes karmokat lőnek ki felénk.

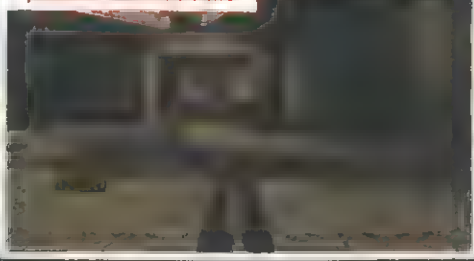
Egyéb újítások

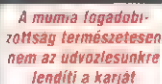
Az új ellenfelek kivétel a helyszínek is tartogatnak meglepetéseket. Ilyenek például a guruló sziklák, a leszakadó talaj, a kis szövedéssel felvillanó lezerágyúk, amelyekkel nagy figyelemmel – ha szemügyre vesszük – ki tudunk kerülni, vagy ki tudunk járni. Aztán újfajta csapdák, mozgásérzékelő aknákkal is összehoz minket a sors, egyszerűen megvan a játékban a sava-borsa, a készítő nem a szintek végtelen elnyújtásával akarták biztosítani a hosszantartó élvezetet. A felsoroltakon kívül egyébként van még a CD-n egy több játékos pálya is, szóval a deathmatch-rajongók is elégedettek lehetnek.

A lebegő csontvázak energia golyókat eregetnek felénk



A cyber-skorpiók duplacsővé gép puskákkal vannak felszerelve





...kétának tűnik, de aztán mégis ott van,
is igazán megérint a kően párosan
...talán, és az is megérint talán.

Az egyiptomi öröknel már csak a
főellenség keményebb kötése



Antiprivatizációs és a hatása egyértelmű
csökkentés a privátizációt megelőző és
közvetlen utáni időszakban. A
privatizáció a kis "győzelem" és
a hatása egyértelmű és erős.

megfőgönöz: a töelenség miatt nem
hisz, mint egy tüzet október felénél

A helyszíneken persze számtalan más veszedelemmel kell meg szembesznünk. A csapdák között például fel kell készülnünk villámra, vagy láva föledésére. Körül a víz, innen az égés: terep megremegek, például Kisebb földremegések közepette kell egy láva folyam mellett egyensúlyoznunk. Aztán ott vannak a víz azartta hatalmas lengő bádok, amelyeknek már csak a látványuk is sokkó. Vagy az idegesítő hangok körbörbörése, a nagy persze egy-kettőre csapokra szedik, a vigyázatlan játékos. Ezáltal is gondoltak a több játékos üzemmodot kedvelőkre, tehát most is van egy pályá, ami kizárólag erre a célra készült, egy újajta csapatjátékokkal.

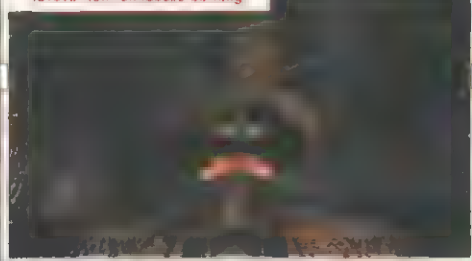
Many Zealots

24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000 1001 1002 1003 1004 1005 1006 1007 1008 1009 1010 1011 1012 1013 1014 1015 1016 1017 1018 1019 1020 1021 1022 1023 1024 1025 1026 1027 1028 1029 1030 1031 1032 1033 1034 1035 1036 1037 1038 1039 1040 1041 1042 1043 1044 1045 1046 1047 1048 1049 1050 1051 1052 1

Fantom késok: ezek a levágóban forgó kísér-
tel kardok – lobbyszőr megvágva hősünket
– kellemetlen sőrülésokat tudnak okozni.
Elektromos Áramlók: a nevük azt hiszem min-

Az új fegyvereket a régi há-
lúnak, a gránátvető, vagy a villám-fegyver
gombjainak újbóli lenyomásával hozzátjuk
elő. Az "újbóli" persze csak arra az esetre
értendő, ha már nálunk van az adott fegyver
eredeti változata.

**A vegso összezsapas szinhelye egy
lávával teli omladozó barlang.**



Szobrok: kábel faragott harcosok, amik per-
sze csak azért kelnek életre, hogy hű-
süket megöljék.

Minden nap
Ima könyve”
Attól egy ima
következik, hogy to-
lász Quake-hez, a Pusztu-
lás Napjának az eljöveteleért
dott a Quake 1215-ös Événak

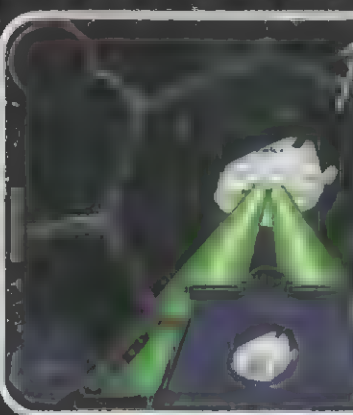
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

P25, 16MB RAM, 2x CD, 3M

Minden újságíró életében eljő az örömteli pillanat, mikor rádöbben: bizonyos cikkek elé teljesen fölösleges hosszú és mesterkéltséggel bevezetőket összeizgazni. A műértő olvasó csak egy pillantás



vet a játék nevére (vagy épp kiadójára), s máris tudja, hogy miről van szó. Példának okáért itt van ugye az X-Wing vs. The Fighter. Pont a legnagyobb Star Wars-mizéria közepén rohant be, mikor a reklámokban szénis jegyszedők vívnak bazi nagy Darth Vaderekkel, mert a Sith sötét lovagja összegyűrte egy kissrác po-harát. Két nagyszerű játék utódja, melyek a maguk idejében hosszú hónapokig trónoltak az eladási listák felsőbb régióiban. Megjelenését olyan inteázív reklám-kampány előzte meg, amit legfeljebb a Dungeon Keeper tudott felülmúlni a maga SAJÁTOS módján. Egy szó mint száz: a játék sikeréhez minden adott volt, a megszállott



Star Wars-rajongók már hónapok óta árgus szemekkel vizslat-ták a külföldi újságok játékelőzetéseit. Most végre-valahára megérkezett a nagy ű. Egy dologra minden-esetre fennmód kí-váncsi voltam, mikor végre megkaparintat-tam a vágy eme ti-tokzatos tárgyát: vajon tudták-e a Lu-casartsos fiúk valami lényegeset újítani a Tie Fighterhez képest. Hát erre a kérdésre igen hamar válasz-taptam: tudtak. Az első, s egyértelműen pozitív változás az elképesztően szép gra-fika. Hát ilyen engine-ban PC-n még nem volt szerencsém. Ezen a témán kár is len-ne hosszasan rágódní, hisz elég mindenki-nek egy pillantást vetnie a mellékelt ké-pekre, amelyek magukért beszélnek: az X-Wing vs. The Fighter ünnepe a szemnek. A második, a maga módján szintén kor-szakalkotó újítást illetően már kevesebb

akom van tömjénfelhőket eregetni. A program szinte teljes egészében a több já-tékos vívta, monumentális csatákra épül. Ez annyit tesz, hogy a játék IGAZI erejével csak akkor villanak fel, ha egyszerre ötven-hatan nyomulnak – méghozzá az Interneten keresztül. Ez persze nem baj, sőt... A Lucasarts a Diablo sike-réből okulva alighanem jól látta meg, hogy merre halad a világ. Az viszont már nem egy szerencsés húzás, hogy a programban egy fia új küldetés vagy hadjárat sem vár a magányos farkasokra. En-gem például kissé zavar, hogy a lépten nyomon a Tie Figh-terből és X-Wingből már jól ismert küldetések köszö-nnek vissza. Fiúk, ez azért övön aluli lítés volt! Szerintem még Nagy Testvéréknél sincs mindenki

Ami az irányítást és magát a játék-menetet illeti: szinte semmi. Illetve egészpontosan semmi. A Tie Fighter jól bevált kezelési rendszerét Istennek ha-la nem macerálták a programozók, így az megmaradt olyannak, amilyen mindig is volt – tökéletesnek. Magára az irányítás-ra nem is törek ki túl részletesen, erről az 1994/9-as számban már olvashattatok egy-ugyancsak részletes ismertetőt. A játék hangulata az, ami alaposan megváltozott, hiszen az elődökben egy többé-kevésbé li-neáris történet dominált, fix hadjáratok-kal és küldetésekkel. Az X-Wing vs. Tie Fighter esetében viszont a nagy betűs le... akarom mondani űrbéli harc domi-nál. Fő célunk a játék során az lesz, hogy újabb és újabb ellenfelek legyőzésével növeljük rangunkat és presztizsünket, amit egy bizonyos szinten túl már csak emberi ellenfelek legyőzésével tudunk gyarapítani. A szülő küldetéseket, melye-ket a gép ellenében játszhatunk le, érze-sem szerint csak gyakorlásnak szánták a-játék készítői. Ez így első pillantásra rop-pant primitív és unalmas dolognak tűnhet, de bizony állíthatom: ha megvan az a nyá-valyás modem és internet-hozzátérés, meg a legkritikusabb játékos is el fog o-lvadni a gyönyörtől. Amikor nyolc rutin-s Tie-veterán gypálja egymást egy hatalmas ürcsata kö-zepén csipős üzeneteket kül-dözgetve egymásnak, hát az maga a gyönyör!

Meg kell mondanom, hogy e ponton igen kellemesen csalód-tam az X-Wing vs. Tie Fighterben. Mondjuk a dobozon szereplő minimális konfigurá-ció kissé jóindulatúan lett megbecsülve, de egy P133-as mellett már egész fantasztí-



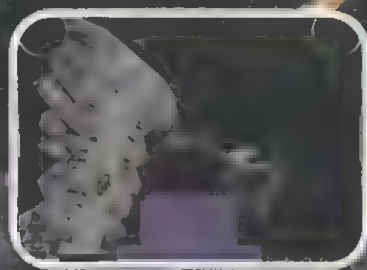
kus dolgokat produkál a program. Mond-juk ha minden grafikai paramétert maxi-mumra állítunk, a P200-as már erősen ajánlott, de ennek ellenére egy rossz szá-vunk se lehet a szükséges konfiguráció-ra. Illetve van egy igen kemény igény: teljes-tesztelés mellett a játék 180 Mgbt fog-lal le a winchesterrel. Részletes installá-ció sajna csak P133 környeken ajánlott. Ez van... Amúgy a játék igazából leginkább jójjal hajlando üzemelni, ami engem spe-



ciert ugyancsak meglepett. El-végre a Tie Fightert annak idején egérről játszottam végig.

HOGY MI VÁLTOZOTT

Ami az irányítást és magát a játék-menetet illeti: szinte semmi. Illetve egészpontosan semmi. A Tie Fighter jól bevált kezelési rendszerét Istennek ha-la nem macerálták a programozók, így az megmaradt olyannak, amilyen mindig is volt – tökéletesnek. Magára az irányítás-ra nem is törek ki túl részletesen, erről az 1994/9-as számban már olvashattatok egy-ugyancsak részletes ismertetőt. A játék hangulata az, ami alaposan megváltozott, hiszen az elődökben egy többé-kevésbé li-neáris történet dominált, fix hadjáratok-kal és küldetésekkel. Az X-Wing vs. Tie Fighter esetében viszont a nagy betűs le... akarom mondani űrbéli harc domi-nál. Fő célunk a játék során az lesz, hogy újabb és újabb ellenfelek legyőzésével növeljük rangunkat és presztizsünket, amit egy bizonyos szinten túl már csak emberi ellenfelek legyőzésével tudunk gyarapítani. A szülő küldetéseket, melye-ket a gép ellenében játszhatunk le, érze-sem szerint csak gyakorlásnak szánták a-játék készítői. Ez így első pillantásra rop-pant primitív és unalmas dolognak tűnhet, de bizony állíthatom: ha megvan az a nyá-valyás modem és internet-hozzátérés, meg a legkritikusabb játékos is el fog o-lvadni a gyönyörtől. Amikor nyolc rutin-s Tie-veterán gypálja egymást egy hatalmas ürcsata kö-zepén csipős üzeneteket kül-dözgetve egymásnak, hát az maga a gyönyör!



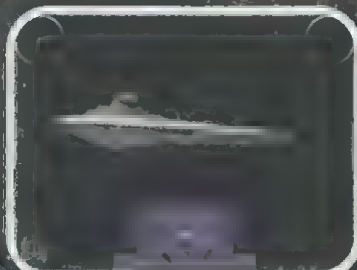
Azt viszont nem árt figyelmeztet-ni, hogy a több játékos üzemmód-ugyancsak testrapálja a rendszert, tehát a tökéletes élvezetért már igen kombo konfiguráció szükséges (ebből beleszámítandó egy 33.600-as modem is).

BILLENTYÜZET

- gyorsítás, azaz a hajtómű teljesítménye-nek növelése
- lassítás
- hajtómű leállítás
- hajtómű teljesítményének 25%-ra növé-li/csökkent
- hajtómű teljesítményét 66%-ra növe-li/csökkenti
- backspace a hajtómű teljesítményet a ma-ximumra növeli
- enter a hajó felveszi a célpont-sebessé-gét, főleg a lassab gépek befogásánál-jón jól (hehe, in kis Y-számfű...)
- h belepás a hiperűrbe, rugalmas elszaka-náshoz ideális
- h "átugorhatunk" egy másik, a mi aldalunkon harcoló géphez
- alt-e katapultálás
- F9 a lézerrágyúk energiájának módosítja
- F10 a pajzsok energiaszintjét módosítja
- hajt+F9 a pajzsok energiájának módosítja
- hajt+F10 a lézerrágyúk energiájának egy-részt átirányítja a pajzsokba
- hajt+F10 a lézerrágyúk MINDEN energiá-ját átirányítja a pajzsokba (az utolsó szalaszál)



STAR WARS™ X-WING VS THE FIGHTER



F8 a vonósugár energiaszintjét módosítja. Shift+9 elmenthetjük az épp aktuális energiaszinteket, illetve a hajtómű teljesítményét.

9 váltás a Shift+9 billentyűvel elmentett beállításokra.

Shift+9 elmenthetjük az épp aktuális energiaszinteket, illetve a hajtómű teljesítményét.

9 váltás a Shift+9 billentyűvel elmentett beállításokra.

Shift+9 elmenthetjük az épp aktuális energiaszinteket, illetve a hajtómű teljesítményét.

9 váltás a Shift+9 billentyűvel elmentett beállításokra.

Shift+9 elmenthetjük az épp aktuális energiaszinteket, illetve a hajtómű teljesítményét.

9 váltás a Shift+9 billentyűvel elmentett beállításokra.

Shift+9 elmenthetjük az épp aktuális energiaszinteket, illetve a hajtómű teljesítményét.

9 váltás a Shift+9 billentyűvel elmentett beállításokra.

Shift+9 elmenthetjük az épp aktuális energiaszinteket, illetve a hajtómű teljesítményét.

9 váltás a Shift+9 billentyűvel elmentett beállításokra.

Shift+9 elmenthetjük az épp aktuális energiaszinteket, illetve a hajtómű teljesítményét.

9 váltás a Shift+9 billentyűvel elmentett beállításokra.

Shift+9 elmenthetjük az épp aktuális energiaszinteket, illetve a hajtómű teljesítményét.

9 váltás a Shift+9 billentyűvel elmentett beállításokra.

Shift+9 elmenthetjük az épp aktuális energiaszinteket, illetve a hajtómű teljesítményét.

9 váltás a Shift+9 billentyűvel elmentett beállításokra.

Shift+9 elmenthetjük az épp aktuális energiaszinteket, illetve a hajtómű teljesítményét.

9 váltás a Shift+9 billentyűvel elmentett beállításokra.

- y célpont: az előző ellenséges gép
- célpont: a "frissítés" (tehát a legutóbbi érkezett ellenséges gép)
- célpont: a legközelebbi ellenséges gép vagy akna
- célpont: a pilótánkat támadó ellenséges gép
- célpont: az eddigi célpontot támadó gép
- célpont: a legközelebbi, játékos irányította ellenséges gép (MAGYON használni)
- Shift+p célpont: a következő játékos irányította gép
- célpont: a legközelebbi felénk tartó rakéta
- F1 és F2 a szövetséges gépek közül jelölhetünk ki célpontot
- F3 és F4 az ellenséges gépek közül jelölhetünk ki célpontot
- az épp aktuális célpont különféle részeit vehetjük célba (értelmszerűen nagyobb cirkálók illetve űrházak esetén érdemes használnunk)
- Shift+F5(F6,F7) az épp aktuális célpont elraktározása a fedélzeti számítógép memóriájában
- F5(F6,F7) célpont elhívása a már emlégetett fedélzeti számítógépből
- esetleges információk lekérése az aktuális célpontról
- az épp aktuális célpontot
- Fontos döntések illetve utasítások tudomásul vétele
- (egyszerűsített) a szövetséges játékosoknak
- Taktika (készen) üzenet az ellenséges játékosoknak
- Taktika (hátrésszal) üzenet minden játékosnak
- üzenet törölése
- taktikai térkép megtekintése, ez idő alatt az űrhajó irányítás nélkül halad
- Shift+m taktikai térkép megtekintése, ez idő alatt a számítógép irányítja az űrhajót
- taktikai térkép kezeléséhez szükséges billentyűk listáját kérhetjük itt le

g rövid lista a küldetés során teljesítendő feladatokról

k az eddig elért pontszámunk

l lista a legutóbbi üzenetekről

illegitim parancsokról

d a hajónkat ért károsodásokat kérhetjük le azonnal az opcióval.

l rövid tájékoztató a szövetséges gépek állapotáról

/ külső nézet, harci helyzetben nem túl praktikus...

+Space küldetés feladása

Alt+q+Space kilépés a megfigyelőszobából

Alt+p szünet

Alt+d grafika finomságán állíthatunk

Alt+b a képernyő világosságát állíthatjuk be

Alt+i interlace ki/be

Egy szó mint száz, igen furcsa játék az X-Wing vs. Tie Fighter. Furcsa, mert a készítői kifejezetten hálózatra szánták – s ezt a legcsekélyebb mértékben sem próbálták álcázni. Azt mindenesetre fenntartom, hogy nagyon szerencsétlen húzás volt a gép elleni játékokat teljesen leépíteni. Ennek ellenére a program egy gyűjteményből sem hiányozhat, főleg az egészen kivételes grafikai megoldások miatt. Ami viszont a megszállott internet és modemhasználókat illeti

SWT-t rövid tájékoztató az ellenséges gépek állapotáról

Shift+a utasítás a kisérőnek, hogy támadja meg az épp

aktuális célpontot

Shift+h üzenet az utánpótlást szállító hajóknak, hogy töltsék fel a hajót

Shift+c utasítás a kísérőknak, hogy fedezze a hátunkat

Shift+e üzenet a célpontnak, hogy azonnal kezdjen kitérő manőverekre (ha ezt külön üzenni kell, már meg monsz)

Shift+h üzenet a célpontnak, hogy ideje visszatérni a bázisra

Shift+i utasítás minden kísérőnknek, hogy hagyják békén az aktuális célpontot

Shift+w utasítás a célpontnak, hogy a következő parancsig maradjon a helyén és várjon

Shift+g utasítás egy várakozó célpontnak, hogy folytassa az útját

Shift+r helyzetjelentés lekérése

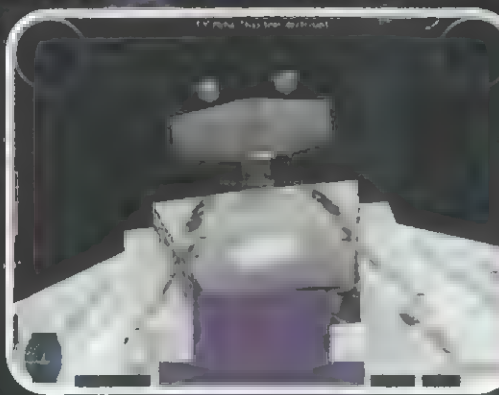
Shift+s erősítés kérése (sajna nem mindig jön össze)

numerikus nyílak forgás a pilótatülkében

numerikus 0 nézőpontváltás

számukra az X-Wing vs. Tie Fighter egy igazi főnyeremény. Kár is lenne tovább ragogni a dolgot: ki kell próbálni és kész. Csak zárójelben jegyzem meg, hogy a második CD-lemez egy kizárólag multiplayer üzemmódban működő, "lebutított" változata a játéknak. Ez annyit tesz, hogy hálón két ember is játszhat egyetlen kópiával, ami szerény véleményem szerint igen kárrejt üzletpolitikára vall.

Végezetül még annyit, hogy az egyik Lucasarts vezető már célozgatott arra egy riportban, hogy a későbbiekben talán kiadnak egy kifejezetten küldetéseket és hadjáratokat tartalmazó kiegészítő lemezt. Reméljük a legjobbakat.



Kindja:
Virgin

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T O S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P90, 16MB RAM, SVGA, 2xLD

Csak szebb látványt kaptok

94%

Őszintén szólva – mivel a legnagyobb hazugságok kivétel nélkül így kezdődnek, ez pont jó lesz nyitásnak – igen-csak komálom a repülőgép szimulátorokat. Az emberiség talán legnagyobb csodája a repülés. Leszámítva persze azt, hogy akik először kutatták, azok rendszerint a gravitációt fedezték fel. A számítógépes szimulációk azonban egy kicsit a begyemből vannak: a

(mindig benéz, amikor gépfegyverropogást hall) pedig az egész intro teljesen számítógépgenerált. A II. világháború talán három leghíresebb repülőgépet látnak benne akcióban: két vadászgépet (Messerschmitt Bf-109 és P-51D Mustang), valamint a B-17 repülőerődöt. Halál reális az egész, leszámítva azt az apróságot, hogy egy '40-ben rendszerben álló Bf-109E (Adolf Galland repülőbarnok

A nyitó képernyőn egy meglehetősen eklektikus repülőtéren találjuk magunkat, ahol a légtérben levő gépeket választva indíthatunk multiplayer játékot az adott gépet meglovagolva, az M2M irányítótornyban pedig helyi modemen keresztül. Első utunk azonban mindenképpen a Setup hangárba vezet, ahol a nehézségi fokozattal beállíthatjuk a játék realizmusát (veterán pilóták már nem

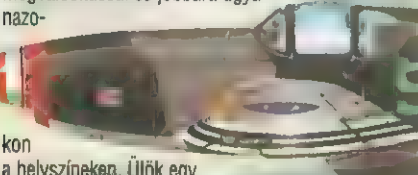
künk pedig semmi más dolgunk, minthogy rendet vágjunk közéjük. A küldetésnek itt nincs különösebben meghatározott célja, mindössze annyi, hogy minél több ellenséges gépet ledurantsunk, amíg az üzemanyag – vagy az ellenséges vadászok – engedik. Szintiszta akció az egész. Egy speciális küldetést vagy hadjáratot a Fly a Mission hangár választásával indíthatunk. A

AIR WARRIOR II

A reptér meglehetősen vegyes látványt nyújt



játékok legtöbbször a modern, USA-orientált fegyverrendszerek fazonzája, ráadásul ugyanazzal a technika adta lehetőséggel – következőképp manapság kicsit egysíkúvá váltak a szimulátorok. Mindegyikben ugyanazokat a típusokat repülhetjük, ugyanolyan megvalósítással és jobbára ugyanaz-



kon a helyszíneken. Ülök egy poligonbigyóban, aztán immen Pestről lelövök egy gépet, ami még csak most fordult be a sarkon valahol Nepálban. Ez egy kicsit túl techno nekem – hol van itt az ember? Jobb szeretem a légszavars gépek szimulátorait, még ha sajnálatos módon jóval kevesebb is akad utamba. A gonosz TJ a múltkor gaz módon elkunyerbálta tőlem a Flying Corpsot, de az Air Warrior II-nél már úgy döntöttem, nem alkuszom – most én fogok szárnyalni! (Még akkor is, ha most már muszáj lesz felinstallálnom egy Win95-öt...)

A hangulatot már az intro-mozi megadja. Ezeket egyébként is szeretem: hátradőlök a kis fotelemben, lábam az ablakban, popcorn morzsolgatók, keresem az elgurult blázt – közben a monitoron meg zajlik a történet. Ez esetünkben nem túl hosszú, de valami rettenetesen jól meg van csinálva! Anyám azt hitte videózm, amikor beköröcált a szobámba

személyi jelzéssel) támad egy '44-es festésű B-17-et.

Az Air Warrior elég tűrhető név a számítógépes szórakoztatás világában, már vagy idestova egy évtizede, egyik úttörője volt az online multiplayer légiharc szimulációknak. Rendesen feltu-

zott második része is elsősorban több játékos kedvelését favorizálja, de a magányosan unatkozó offline játékosok is elrepülhetnek benne a légiháborúk történetének legfontosabb helyszíneire: az I. világháború nyugati frontjára, a II. világháború európai- és csendes-óceáni hadszíntereire, valamint a koreai háborúba



BÁDOGGALAMB L

csak jelzett, hanem a magasságtól függő, érezhető sebességgel repülnek; Ászoknál pedig már működik az összes repülési nehézség, úgymint: nem megfelelő sebességgel végrehajtott manővernél bekövetkező átesés, dugóhúzó, pozitív illetve negatív G-túlerhelésnél jelentkező fekete illetve voroslás, a találatok csak közvetlen közelből fatálisak, stb.); grafikai paramétereket állíthatunk

(felbontás 1024*768-ig, real time renderelés, stb.); továbbá kalibrálhatjuk az irányító egységet. A játék ugyan elméletileg játszható egérrel is, de ha valakinek nem feltétlenül a vérnyomásmintje emelése a cél, ez nem kimondottan ajánlott. Lehetőség szerint egy kemény, direkt szimulátorhoz készült többfunkciós joystick javasolt (pl.

terepasztalra clickelve választhatjuk ki, hogy a fentebb említett történeti időszakok közül melyik hadszíntéren és melyik féllal akarunk játszani. Ezután a táblák alatt levő Manualban megnézhetjük, hogy mely típusok repülhetők a játékban. A

Hát akkor vágjunk a dolgok sűrűjébe!



egy Thrustmaster), amit játék elején mindenképpen kalibrálni kell

NYISZ

Az előtérben álló Focke Wulf 190-est választva (Instant Action) rögtön ízeit is kaphatunk róla, hogy milyen érzés lehet online-ban játszani a hálón. Egy véletlenszerűen kiválasztott gép kabinjában találjuk magunkat, a légtér tele van ellenséges gépekkel, ne-

hadítechnika szerelmesei itt igen kellemesen érezhetik majd magukat, mert ha nem is az összes, de a leghíresebb, egykoron nagy számban rendszerben álló típusok mindenütt megtalálhatók, rövid történeti ismertetéssel, háromnézeti képpel, műszaki jellemzőkkel, összehasonlító táblázatokkal – és természetesen az AWII-ben a típusra vonatkozó megjegyzésekkel. A slusszkuccsal akár rögtön tehetünk is egy tesztutat bármelyikkel. Érdekesség, hogy az online játéknál nemcsak repülőgépeket, hanem földi járműveket (dzsip, légvédelmi páncélos, stb.) is választhatunk, amelyek leírása szintén megtalálható, és itt offline-ban ki is próbálhatjuk őket. A falon függő táblákra clickelve indíthatunk egy sima küldetést (Mission) vagy egy na-

gyobb légi hadjárat egymás után következő küldetéseit (Campaign), azaz karriert. Az egyedi küldetések nem feltétlenül egy adott hadművelet részei, néhány direkt azért lett generálva, hogy minél több célpontja legyen a tisztelt játékosnak. A repülőgép típusa a küldetések időpontjától függ, tehát nyilván nem választhatunk mondjuk egy Messerschmitt 262-est az angliai légi csata idején

szállás, kötelékbe fejlődés és navigálás: általában azonnal a dolgok sűrűjébe csöppenünk. A legfontosabb alapelv minden vadászpilóta számára természetesen az, hogy ő vegye észre először az ellenfelet – így tehát nem árt buzgón forgatni a fejünket. A pilótafülke nézeti képeit a numerikus billentyűzet, részletességét pedig az F5-F7 billentyűkkel változtathatjuk. Az utóbbi ugyan a leglát-

A másodpilóta gondterhelt area talán egyéni vezetési stílusomnak köszönhető



Már találkoztunk más szimulátorokban is olyan lehetőséggel, hogy a küldetés egyes részeit, vagy akár teljes egészét filmre rögzíthetjük, amit a későbbiekben – akár a látószög változtatásával – visszajátszhatunk. Olyanra azonban nem nagyon emlékszem eddigi gyakorlatomból, hogy a visszajátszott filmnél hirtelen újra magunkhoz lehetett volna ragadni az irányítást, márpedig itt ilyen lehetőség is van.

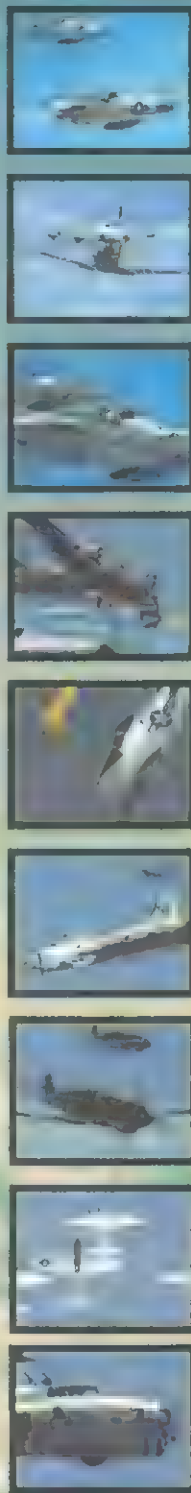
Ha kritikusok óhajtottak lenni, akkor úgy is fogalmazhatnánk, hogy sem küldetés, sem hadjárat nincs valami sok, de figyelembe véve azt az apróságot, hogy azért elég változatosak a hadszínterek, ez nem is igen lehet gond. Különösen igaz ez azért, mert a játékhoz kapunk egy mission editort is, amivel tetszés szerinti hadszíntéren, feladattal, létszámmal és géptípusokkal egyéni küldetéseket tervezhetünk, online/offline egyaránt (Aki ilyenhez lusta, a játékot fejlesztő Kesmai site-járól letölthet magának.) Az AWII fő erőssége mindenképpen a pergő multi-player játék, akár helyben párosban, akár egy Kesmai hoston keresztül a Hálón: egész egyedi szórakozás ugyanis, amikor egy nagyobb társaság verődik össze egy kötelékbe, és mondjuk egy szabad vadászat keretében küzd egy másik társasággal. A lehetőségek itt tulajdonképpen kimeríthetetlenek, hiszen az editorral pár perc alatt olyan küldetéseket tervezhetünk, amilyenre csak kedvünk szotyan. (Szerintem ha a játékot kibővítenék némi stratégiai részekkel, akkor egyetlen játékos vagy csoport, aki csak bekukkantott Air Warriorozni egy kicsit, többet elő nem keveredne belőle, mert egyszerűen lehetlenség lenne abbahagyni)

Ami nem igazán tetszett, az a kezelés és a grafika. Az odáig még rendben van, hogy csak elég profi joystickkal lehet rendesen játszani vele, de az már nem, hogy szinte minden típushoz újra kell kalibrálni. A Messerschmitt 262-höz beállított joystickkal merem beülni egy 109-esbe – hát mondjuk az ezután következő mutatóványa-imból kifolyólag Werner Mölders úgy fo-

roghatott a sírjában, mint holmi légcsonar. Ugyan logikus, hogy egy B-17 másképpen repül, mint egy MIG-15, és ez el is fogadható, ha mindig ugyanazt a típust repülöm online-ban – na de könyörgöm, ha offline-ban játszom, és minden gépet ki akarok próbálni, akkor legalább hadd mentsem el a beállításokat!

A grafikával a legfőbb gondom az volt, hogy a felbontás növelése maximum a kabin részletességén volt érzékelhető – "odakünn" nem igazán. Mivel a játékot egy elég méretes erőművön teszteltem, mindent teljesen csutkára állítottam HÁÁÁÁÁ... Egy Jet-fighter III után azért igen szánalmas látványt nyújt a terep – a robbanásokról meg jobb nem is beszélni.

CoVboy



OR II

ÖVÉSZET!



A JÓ, A ROSSZ ÉS A CSUF

Helyszüke okából nem merültünk különösebben bele a játék kezelésébe (arra ott van a kis 150 oldalas kézikönyv), de első pozitívként rögtön meg is említem,

hogy a szimulátorokhoz képest abszolút nem bonyolult. Szintén kellemesnek ítélem, hogy a kivitelezésnél gondoltak azokra a játékosokra is, akik nem hivatásos pilótának óhajtják a játékkal kiképezni magukat: Novice fokozaton elsősorban az akció dominál – a teljesen elborult fanatikuskok pedig

Ha karriert játszunk, akkor természetesen a szenarioktól eltérő küldetések egymás után következnek, bár opcionálisan át is lehet ugrani őket. A légi győzelmeik (az egyéni és a század) összeadódnak (ha sajnálatos véletlen folytán menet közben elhaláloznánk, az sem baj, mert karakterünket "újja lehet élesztetni").

Egy küldetés elindítása után megkapjuk a taktikai eligazítást: repült típus, taktika, feladat, résztvevő gépek száma a mi oldalunkon, ki vezeti az egységet (ha ez csekélységgünk lenne, akkor kiadhatunk parancsokat a kötelék többi tagjának is), milyen ellenséges gépekre kell számítani, stb. Ha a küldetést elfogadjuk, akkor a térképen tanulmányozhatjuk az autopilóta által használható waypointsokat, majd a Fly gombra kattintva már indulhatunk is.

Mivel a játék alapvetően akcióorientált, rendszerint nem kell olyan földhözragadt dolgokkal foglalkoznunk, mint mondjuk a fel-

nyugodtan játszhatnak ászként, ha reális szimulátorra vágnak. Jó poén, hogy a bombázóknál lehet várakozni a személyzet tagjai között: továbbá az, hogy katapultálás után tovább folyik a játék nagy ordobálással: lehet nyitni az ejtőernyőt és lehet tovább bámszkolni (meg is lehet ovdózni az ejtőernyősökkel, ami egyébként a remberhez meglehetősen méltatlan eljárás).

Nyugodtan a helyzet változtatlan. Ez különösen igaz a Fokkerom nyomába szegődő rajongók népes táborára



Kiadja: Int. Magic

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEDONA

486/100, 16MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN95

képet kicsit puritán

74%

Egy jövőben játszódó autóverseny a MegaRace mintájára, csak real time-ban. Egy mondatban így tudnám definiálni a Ubi Soft új játé-

tek közül valamelyikét: természetesen a cég a sima Pentium gépekkel rendelkezőket sem hagyta cserben. Már ha a minimális követelmény P120

át "sima Pentium" kategóriába lehet sorolni. Ez eredmény azonban kételkedni ösztönözhet bennünket: a Ubi Softnak sikerült megvalósítani a real time versenyi játékot a játék 30 másodperc/másodperc sebességgel.

Ja a gép, 16 pályán játszhatunk rájuk, és nyolc aramvonalas, 21. századi gép-csodát próbálhatunk ki testközelből. Ez a szám azonban még közel sem végleges, hiszen az Internetről újabb és újabb pályákat és kocsikat tölthetünk le. Ráadásul a kocsik tulajdonságait és ke-

A színes alagutakból néha alig látni a kiutat



Ezen a képernyőn válogathatunk a járgányok közül



két, a Podot. De az elképesztő formái, anélkül is láthattunk. A színes alagutak csupán egy a sok közül, de mégis van benne valami különleges

be kell venni, hogy ezt a játékot végül is az MMX-technológia bemutatkozásának szánták, így ami a program előnye, az egyben hátránya is: maxi-

mális látványt nyújt, de azok kívül nem sok mást. Hatalmas pályákon száguldozhatunk az unalomig, de például nem lehetünk ki- senkit, nem babrálhatunk ki az ellenfelel. Persze, ha nyolcan játszunk egy-

AZ ADRENALIN SZINT NÖVELÉSÉHEZ!

Hogyan nem régiben fel- ratkozott a minden idők 10 legtöbb-ször lehívott Netes játé- kal közé. A program megjelené- sét követő öt nap alatt több mint 100.000-an lettek látogatók a Ubi Soft web- site-ján, vagy is volt for- galom bármely

A teszt pályán nincsenek zavaró ellenfelek, az egész egy nagy aréna



zelhetőségüket egyedileg, izlésünk szerint állíthatjuk, ennek kipróbá- lására pedig még külön van egy teszt-

pálya is. Ha egyedül tö- günk neki a játéknak, természetesen kipróbálhatjuk mind a 16 pályát külön-
pod

pálya is. Ha egyedül tö- günk neki a játéknak, természetesen kipróbálhatjuk mind a 16 pályát külön-

más ellen az más, de a computer irá- nyította versenyzők ellen hamar ráun- hatunk a játékra. Főként ha eláru- lom, hogy a bajnokság megnyerése- ért mindössze egy tükör mód lesz a jutalmunk. Aztán a grafika színessé- get még néhol már túlzásba vitték. Sok helyen beleképrázik a szemünk, hogy felfedezzük, melyik irányba ké- ne fordulni. Szép játék a Pod, de szerintem egy játék nem attól lesz jó, ha minél több szín van egyszerre a képernyőn.

A LEGÜJABB TECHNIKA LEGÜJABB CSODÁJA

Az örületre a magyarázat azonban meglehetősen egyszerű: a program bizonyos fókusz egy úrt tölt be, mivel út- törőként használja a vadonatúj MMX- technológiát, és támogatja az egyre nagyobb körben elterjedő 3Dfx kár- tyákat is. Persze azt figyelembe véve, hogy manapság a PC-eknek mind- össze alig 2-3%-a ha rendelkezik

míg egy 3D-kártyával rendelkező gépnél az az érték felkúszhat egé- szen 80fps-ig. A grafika mindezeknek köszön- hetően ráadásul szuper. A fényvörösmindenütt ottmaradnak, az autó- kon frankón látni, ahogy a különböző fé- nyek mellett elhalad- nak, a megcsúszó gumi füstölög, stb. Ezernyi neonfényvel megvilá- gított ipa-

A megcsúszó gumik csíkokat festenek az aszfaltra



Ime egy elágazás: ha gyorsak vagyunk, egyből átugrathatunk a túlfoldra



ri gyárdairek szí- dain repeszhetünk, vagy épp idegen vilá- gok felismerésé- nek lehetünk szem- tői. Egyébként a játék a legújabb technológiát is használja, a 3Dfx kártyák támogatásával. Itt is ugyanaz a látvány, azzal a sze- rkezéssel, hogy a 3Dfx kártyák támogatásával a játék a legújabb technológiát is használja, a 3Dfx kártyák támogatásával.

latvány, de persze ha nem szeretjük a bajnokságokra is. Saját magunk is szervezhetünk bajnokságokat a szí- munkra szimpatikus pályákkal. Nos, az eddig felsoroltak sem hangzottak rosszul, de természetesen legjobb a multiplayer mód. Az Interneten keresztül már egyetlen, két játékos- kelve pedig az osztott képernyős két- játékos módnak köszönhetően maxi- málisan nyolcan állhatunk egy-
TOJ SZÉ

Ha a Podról valami summás véle- ményt akarunk alkotni, azt figyelem-

Kiadja: Ubi Soft

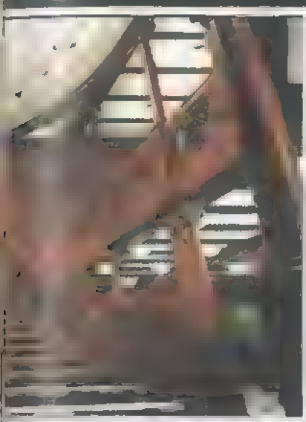
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P120, 16MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN95

7 Gyönyörű és gyors grafika
X Hosszú távon egyedül játszva

73%

ADVENTURE OUT OF TIME



EZ CSAK A JÉGHEGY CSÜCSA?



A márvány tengeri medve féltékenyen őrködik a tavrda felett

adatot kapunk tőle, mint egy eltulajdonított értékes könyvet visszaszerezni – amelyet állítólag a 4-es számú kokszdobonál rejtettek el. P.P. Kabinjával szemben van egy ajtó, a hajó gyomrában, ahol a kazánkezelővel találkoztunk, akinek tegyük a segítségére próbáljuk meg beállítani a turbinát úgy, hogy a mutató a zöld zónába kerüljön. Ha elsőre nem sikerül (nem fog), kérjük el a kezelőkönyvet tőle. Először meg-

most kell növelni a kerek elforgatásával, majd a kerek a 1/2-es, illetve 3/4-es állásba tolni, majd óvatosan visszavenni a nyomásból. Türelemjének: Ha sikerül a művelet, a fickó továbbmegy, és a 5-es kazánházban találkoztunk Vladával, akinek ígérjük meg, hogy tájékoztatjuk barátját (Rhett-t). Mielőtt elmenőnk, meglátjuk a 4-es kokszdobhoz, vegyük ki a panel mögüli könyvet és vigyük át az 5-ös kazánhoz. Most keressük fel Barbicont, s a csomagot vigyük el Vladnak, majd vegyük meg a 4-es kávé-

Számoljunk be P.P.-nek ténykedéseinket, majd menjünk a poggyászmegőrzőbe (pursor), ahonnan fel kellene adnia egy táviratot, hogy hagyhatjuk a poggyászt. A feladatunk az, hogy a 4-es kabinban lakik. Utban a távírdá felé P.P.-vel találkozunk, aki figyelmeztet, hogy a 4-es kabinban beszélgetés, amihez a "D" fedélzet hátsó részén kell lennünk. Itt kapcsoljuk be a gépet, majd állítsuk a bal oldali kapcsolót transzmit állásba, majd a kabinunk felé fordulunk. Itt a 4-es kabinban kapcsolunk a távírdára, vegyük elő a kulcsot, és a távírdát a 4-es kabin felé fordítjuk. A poggyászmegőrzőt, aki előtt megmondan-

Thayernek, hogy sikerült elküldeni az üzenetet. Itt az alkalom, hogy bepillantsunk a kabinokba, ahol a Lemke & Buocner név érdekes számunkra, akik állítólag mutárgyárt szállítanak. Informáljuk erről P.P.-t.

Keressük fel a poggyászmegőrzőt, aki arról panaszkodik, hogy Mr. Strauss elvesztette a mandzsetttagombját. A "D" fedélzeten nézzünk körül, s meglátjuk a mandzsetttagot, aki elmondja, hogy hol őt Strauss, majd vizsgáljuk át a székét. A mandzsetttagot vigyük el a poggyászmegőrző-

hoz. Amíg nyitja a székét, addig a poggyászmegőrző, aki előtt megmondan-

igaz, egy festmény lesz benne. Vegyük magunkhoz, majd keressük fel Charlest a dohányzóban, majd nézzünk be a feleségéhez, Georgiához, aki mindent összehord Sasha-ról, a szeretőjéről, Charles-ról és a sokról. A beszélgetést Charles szakítja meg, akivel a dohányzóban tovább folytatjuk a csevegést, s megtudjuk, az igazi nyaklánc Sashanál van, aki el akarja adni lány Sashá szobájára, amely előtt egy szülő áll. A fickó éppen elmegy a csavarhúzó-jáért, s mi ez idő alatt kapcsoljuk le az áramot az A-14-es szobában, ahol Sasha kimegy. Miután elment, kapcsoljuk vissza, s menjünk be. Bent egy matryuska babát kell kinyitni (T5: 5-3-2-5), s kivenni belőle a nyakláncot, amit legjobban a fedélzet megőrzője (poggyászmegőrző).

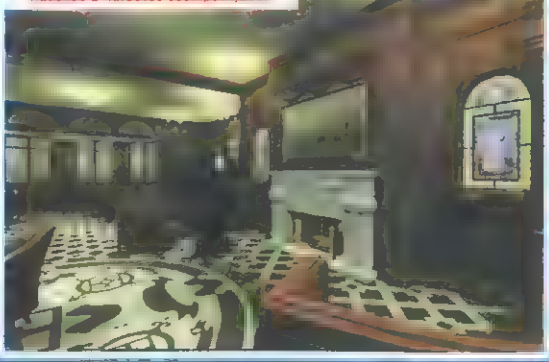
Informáljuk P.P.-t a fejleményekről, akiknek egy üzenete van számunkra: az igaz keres bennünket. A "B" fedélzet lépcsőjén várunk, s ott a 4-es kabinban squash pályán. Keressük fel, s annyit vívunk vele, amíg el nem nyertük a gyűrűjét. (Az igazat az kell tennem távirati stílusra helyiáram miatt, de se baj, legalább többet írtok a fejteket.)

A meccs után keressük fel P.P.-t, majd irány az "A" fedélzet lépcsője, s beszélgetünk el Core-mal. Keressük fel Traskot, s mutassuk meg a gyűrűt, majd irány ismét

P.P. Keressük fel Seidelmann-t a "B" fedélzeten, s ne felejtsük el felkutatni a lányt, akit említ. Ugorjunk be előbb P.P.-hez, majd a fürdőszoba elektromos részébe. Vegyük fel a cettit, mutassuk meg Trasknak, majd keressük meg a Scotland folyosón a fejszét és a kötelet a falon. Itt Jack Hackerrel találkozunk, aki átadja a cetti másik felét, amit mutassunk meg Trasknak. A párosi kávézóban keressük meg a cigit, mutassuk meg Trasknak, majd a dohányzóban keressük fel Seidelmann-t, s adjuk át neki a cigit. Irány a fedélzet, ott a mentőcsónakok melletti matrózzal beszélgetünk el. Keressük fel P.P.-t, majd irány a kazánház, ahol Vladával lesz egy kis összejövetelünk. A lényeg, hogy mindig fellelő! Legfeljebb egy csipet, ami a másik is fáj a foga, a csipetpaté vége az lesz, hogy kiütnek, s a kabinunkban ébredünk. Innen több úton is eljuthatunk a befejezésig – ezek kibogozását rálok hagyom. Már nincs sok hátra. És még valami: ha esetleg nem sikerült a könyvet vagy a festményt megszerezni, az tényleg komoly gondot jelent...

Koronczai Gáspár

A dohányzó karos az egészségre, viszont hasznos a kuldetes szempontjából



Kiadja: GTE Int.

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486/66, 8MB RAM, 5VGA, 2xCD

71%

A Disney-féle mozidélután hozzám hasonlóan avatott szemlélői a benne hömpölygő reklámokból valószínűleg már ismerik a Hasbro nevét. Akik meg nem, azoknak javasolom a rajzfilmek gyakoribb fogyasztását, továbbá megsgórom, hogy ez a világ legnagyobb táblás társasjátékgyártó cége. Mostanában van interaktív részlegük (jövőre talán lesz már cyber is), amely százazres tételeiben eladott, szóval jól bevált receptjeik számítógépes adaptációit kínálja a nagyérdemű PC-s társadalomnak. No, természetesen nemcsak sima átiratokról van szó, mint mondjuk a boldogult 8 bites időkben: a konverziók a modern számítógépek és az Internet adta lehetőségeknek köszönhetően csillogó új kontórt kapnak, mindamellett hogy megmaradnak alapvetően TÁRSAS játéknak. Épp itt az ideje, hogy ezekről is ejtsünk néhány kusza sort, hiszen egyrészt kiváló JÁTEKOKRÓL van szó, továbbá viszonylag normális áron lehet hozzáférni.

Kezdjük a Hasbroskodást a Riskkel (kis hazánkban Rizikó néven ismert), ami nemcsak a cég legsikeresebb társasjátéka, de nyugodtan nevezhetjük minden számítógépes stratégiai játék atyjának is. Aki esetleg nem ismeri, annak valami képet adhat a T.J.-féle meghatározás: "Ahhh, a Risk! A játék, mellyel 10 másodperc alatt végleg magadra haragíthatod az összes barátodat..."

tartományunk), idólimit. A Create Classic pontnál kreált különféle variációs lehetőségeket egyébként – az újbóli procedúrát elkerülendő – elmenthetjük, és a Quick Startban a későbbiekben visszahívhatjuk.

Egy játékos köre három nagyobb fázisra oszlik, amelyek sorban a következők: **Utánpótlás:** Itt tölthetjük fel egyes tartományaink haderejét az utánpótlásként érkező csapatokkal. Az utánpótlás mennyisége három részből tevődik össze: birodalmunk mérete; az azonos színnel jelezhető terület.

támadó több csapattal is támad, akkor két vagy három kockával is dobhat egyszerre (tán valamivel nagyobb az esély, hogy dob egy hatost), a védekező mindig csak egy kockát használ. Az viszont elég ciki, ha három kockával is kisebb figurákat dobunk, mert akkor egyből három csapattal veszünk. Ha a támadás sikeres, átmozgathatjuk csapatunkat új birtokunk és a kiinduló

mint az utánpótlásnál kiderült – a korszerű hadseregfejlesztés alapja. (Ezt a kifejezést most hallottam a TV Híradóban. A képen egy MIG-21 volt látható.) Még kellemesebb, ha valamelyik játékost kiejtjük a játékból (elfoglaljuk az utolsó tartományát/lovárosát), mert a nála levő kártyák hadizsákmánynak minősülnek.

Mozgatás: Ebben a fázisban szomszédos tartományaink között átmozgat-

RISK

RISK



A RISK SZÁMÍTÁSI MÓDSZER

A Risk a klasszikus táblás játék teljes konverziója, amelyet 2-7 játékos játszhat a választott tőrökön. A

Napóleon a lovassági támadást orkólteti mindkét szárnyon



A Risk két részre van osztva) 42 tartományal, de lehetnek a napóleon háborúk korát (7 ország, 70 tartomány), Ázsiát illetve Amerikát a 18. század fordulóján (16/44 tartomány) is játszani. A játék megnyeréséhez három út vezet:

Domination:

Az utolsó talpon maradó játékos nyeri a partit, tehát ki kell pucolnunk az összes konkurenciát a világból. Ha elvesztettük utolsó tartományunkat is, mi lettünk kipucolva.

Capital: Minden játékos – titokban – kijelöli egyik tartományát a fővárosának. Ha ezt valaki elfoglalja, akkor játékosunkat sajnálatos módon elsodorták a történelem viharai.

Mission: Minden játékos kap egy speciális küldetést (ki kell ejtenie egy meghatározott játékost, el kell foglalnia egy kontinent, stb.)

A kezdő tartományok felosztása a játékosok között, valamint a kezdő csapatok elhelyezése történhet manuálisan vagy véletlenszerűen, de néhány további opció segítségével variációkat is vihetünk a játékba: állandóan változó lépési sorrend, nehézségi szint (az AI ereje), felderítés (csak akkor látjuk egy tartomány tulaját, ha van vele szomszédos

terület). A támadás: Ebben a fázisban támadhatunk meg egy saját tartományunkkal szomszédos ellenséget. Mivel győzelem esetén legalább egy csapatnak maradnia kell a kiinduló helyen is, támadni értelemszerűen csak ott lehet, ahol legalább két csapatunk van. Aki nagyobb figurát dob, az nyerte az összecsapást, az ellenfél elveszített egy csapatot (ha csak egy volt, akkor egy füst alatt a tartományt is), egyenlő figuráknál a védekezőnél van a kedvezmény. Ha a

hely között (annyi mindenképpen megy, ahány kockát a győztes dobásnál használunk). Egy körben természetesen többször, több tartományból is támadhatunk – a stratégia az a játékban, hogy eldöntjük, mennyit edemes.

Ha egy körben legalább egy tartományt elfoglalunk, akkor a kör befejezése után egy új kártyával gazdagodunk, amely –

hatjuk csapatunkat, körönként egy csapatot egyszer. Értelemszerű, hogy az ellenséggel nem érintkező tartományainkból célszerű ezzel a módszerrel átirányítani marcona hadfiainkat a zűrösebb helyekre.

Ha, ennyi volna a hagyományos Risk. Gondolom nem voltam túl épületes, de szabályszerűtől tróli róla legalább olyan határozat, mint mondjuk a sakkról, vagy ne adjisten a "Ki nevet a végén?"-ről – ezt a játékot is játszani kell, nem pedig megmagyarázni!

ULTIMATE RISK

A név zavaró, hiszen ez nem az a téhé, ami egy ulti bemondására mattot kap, ez a számítógép adta lehetőségekkel bővített Risk. A klasszikushoz képest eggyel növekedett a küldetések típusának száma: a territoriális játékokban elég a tartományoknak egy adott százalékát elfoglalni a végső győzelemhez. Opcionális plusz variáció a szövetségek alakítása (ld. később), szükséges rossz pedig lázadók és a szerencsétlen véletlenek.

táblás játékosok eddig kénytelenek voltak kacsintgatással egymás tudomására hozni, taktikusabbak a mellek helyiségben megtárgyalni. A haszna tökéletesen egyértelmű, ha 2-3 konkurenciával kell egyszerre húzódni – az meg egy más kérdés, hogy a piranha-komplexus ("Tépjük szét, többet vagyunk!") alapján ilyenkor rendszerint nem nagyon szokták elfogadni az ajánlatot.

Utánpótlás: A birodalom méretén és a kontinens/országbonuson kívül még van egy pár jutalomemléke a szu-

meghalni vagy fogságba esni, aminél még nagyobb baj, hogy a tábornok elhullásával annyi csapat megy is a levesbe, amennyivel többet vezetett a terep által engedélyezettél. (Ez tök jó mondjuk egy 400 fős brigádnál...). A tábornok egy karakter, akinek ügyessége növekszik a győzelmeknél, csökken a vereségeknél. Az ügyessége határozza meg, hogy hányféle harci taktikát tud alkalmazni egy összecsapásban.

Másik új "csapat" az erőd, ami négy utánpótlási egységet vásárolható, és

nyilván taktikát, ami ellen a másik nem képes védekezni. Kiegyenlített erők/taktika esetén a csata eldöntetlenül is végződhet, ilyenkor a támadó még kétszer újra támadhat. Eldől csatánál a halottak a levesbe, a foglyok pedig a két fél gulágjaiba kerülnek, amelyeket az utolsó fázisokban 1-1 arányban kiölethetnek egymással. Ha a vereség nem volt megsemmisítő, a megvert fél maradványait még mindig visszavonulhatnak.

Mozgatus: A normál mozgatusnál még van két plusz opció (terület feladása és a visszavonulás), amelyekről el nem tudom képzelni, hogy képes ember használna őket...

SZERÉNY
MÉG JEGYZÉSEK

Meg nem említettem, hogy a játékokat a szinte már elmaradhatatlannak számító rendszerrel mozgatják körül, bár a színvonaluktól azért nem álltam neki sikongatni. A hangokról nem is szólok. Akad pár baklövés is: a gép néha eljuttatja azt a tréfát, hogy az egyik 26-os egységéhez hozzáadhatot és így már is 266-an vannak (a nénekedett), továbbá csata után akkor is felkínálja a visszavonulás lehetőségét, amikor nem igazán van hova. Ilyenkor sokat segít a PC-hívők Szentháromsága. Már mint a Ctrl+Alt+Del.

Az újításoktól függően a Risk a multiplayer opció miatt csak megmarad társasjátéknak. Mondjuk elég nagy állatságnak tartom, hogy több ember csak hálózaton játszhat egymás ellen, mert egy gépen csak egy human player választható. Azt azért nem tudom, hogy gondolta a Hasbro, hogy ha kedvem támad Risket, akkor majd mindig a hátamra kapom a gépet meg a monitort, és átcuccolok a világ másik végébe?! Csupa számítógépes ellenfél ellen Easyben még elég jól el lehet szórakozni, de Hardban és Expertben már kicsit idegesítő az állandóan hatosokat dobáló/ökéletes taktikát választó ellenfél, aki ellen kábé annyi az esélyed, mint mondjuk egy többfordulós "Itt a piros-hol a piros"-partiban... Persze ha a játékot direkt munkahelyi/iskolai alkalmazásra szánták, akkor úgy rendben van a dolog.

GoVboy

RISK

TIKÓS!



perállamért (több kontinens/ország teljes uralma), egységes birodalomért (az összes tartományunk szomszédos egymással – az a kettő...), elfoglalt lázadókért, hadilángok csöréjéért. Ezek a bonusok a körben előző lépő első fázisa előtt kerülnek kiosztásra, a kártyakészletért cserélhető csapatokat viszont csak a saját körben lehet letenni. Korlátozott a csapatok száma is, problémás terepen tábornok nélkül csak max. 10, simán csak max. 20 csapat lehet. Mivel ebben a játékban nagyobb létszámú utánpótlás is állhat a házhoz, a katona-lovas-ágyú figura választásával lehet szabályozni, hogy egy klikkre 1-5-10 csapatot akarunk letenni.

Új "csapat" a tábornokok ligája, akit három csapat "árért" lehet vásárolni a birodalom méretétől függő számban. Először haszna, hogy végtelen számú csapatot képes kommandírozni. Kellően, hogy csatákban hajlamosak

vetett erők száma és a harci taktika határozza meg. Egy sima csapat 7, egy ügyesebb tábornok már 17 védekező és támadó taktika között választhat (alul a csillagok mutatják, hogy a taktikát milyen szintű tábornok használhatja), amelyeket a kártyához hasonlóan a tekercs szélén kattintva lapozhatunk. A védekező fél taktikája akkor lehet sikeres, ha pont azt választja, ami a támadóéval az ellenszere (például jobb száron védekezik egy bal száron jövő támadással szemben) – ezt majd mindenki szépen kisilabizálja magának. Egyenlő erők esetén a tábornok személye dönt, hiszen ő használhat

A törökök elkapták a vitéz orosz Lacey generálíst



Az előbbieket független játékosként tekinthetnek, az utóbbiak pedig a terület típusától függő természeti csapások (sárgaláz, pestis, stb.) és a viharok blokkolt tengeri átkelői. Ha már a terület típusát említettem, akkor itt meg is állhatunk egy szóra: a problémás terep (mindegyik az, amelyik nem tök sik) befolyásolja a csapatok maximális számát, valamint ilyenről nem lehet újabb támadást indítani az adott körben.

A fázisok is bővültek. Ha a variációknál engedélyeztük, az első kör a **Szövetségek létesítése**, amikor két játékos megegyezik, hogy a következő 1-3 körben nem támadja meg egymást (ezt a

Kladja:
Hasbro Int.

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZATÓSSÁG
SZAVATÓSSÁG
ZENEBONA

486DX2-66, 8MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN95

Jatszani • programhibák

72%

A Pentium processzorok között
mást PC-re és egyre szemlélve
megszámláljuk az egyes és egyre
jelölésük. Ennek károsan a Rally
Challenge-et tesztelve extrémbe jutott
gyorsaságát megfigyelték.
(Maga) eddigi - kiadás, ami
pont idevagy: "A kivétel erősíti a szabályt". Nos, a Rally Challenge az a bi-

talán, hogy a férfistest-
akker nem igazán jellemző a
erdőben. Jónak. Jó, hogy a helyi
Champion és az all-around verseny
jó megismerkedés, de ott legalább kar-
tákkal, dobokkal kártoltak a tájat.
Ezért meg kell, hogy percekben
ilyen egyenlege után haladjunk. Az pe-
dig már, hogy az említett poligontalank
sehol sem állászók, maggyul a hátter-
ben látnak felhők – akár van ott fa.

sebváltó felmondja a szolgálatot. Elhi-
kelem, nagyon igazságos dolog egyes-
ben véglegesen a pályán. Baklőves bak-
lőves hátán: ezek az elromlott autók úgy
szóltak nekem, mint röp a hátyukra.
Eleg lett volna, ha megmaradnak a hor-
padásoknál a kasztiin, meg a fényezés
elkosztódásnál. Igazság szerint én
mondjuk ez utóbbit se hanyagoltam volna,
mert az meg úgy néz ki, mintha a felvert
pótlék pótlékul lett maradt volna a
ké...

neten keresztül mások ellen is próbára tehetjük, egy játékos modnál pedig a következő opciók állnak a rendelkezésünkre: indíthatunk ún. gyors menetet (Quick Race), tetszőleges pályán; arcade versenybe kezhetünk, ami szintén egy gyors futamot jelent, csak itt nem sérülnek a kocsik; fantom versenyen vehetünk részt, ahol korábban elmentett futamaink szellemképeivel mérhetjük össze tudásunkat; és végül természetesen bajnokságra nevezhetünk be, ahol a

FERJÁNCZÉKNAK NEM KIHÍVÁS!

CHALLENGE

A programot a rally szimulációk új mérőköveteként szánják – legalábbis az erről ki abból, hogy a Rally Championship egy olyan – állítólag független – rajtó véleményét ráírni, miszerint a termékük jobb, mint a Rally Championship. Nem tudom, talán az illető íp tesztelője lehet, hogy rossz programot kapott a kezébe, vagy az lehet, hogy egy vaskos horleket

akár nincs – elaví-

Egy impresszív ugratás egy látványos számszögből

A szellemkeptől nem kell megijedni,
nem tudunk nekiutközni!

**Még szerencse, hogy
be voltam kötve...**

5110

Több szót azt hiszem felesleges is erre a játékra vesztegetni. Elképedve a fentebb említett jellemzőkön, próbáltam minél objektívabb képet alkotni a játékról, de akárhogy is próbáltam pozitívan hozzáállni a feladathoz, nem sikerült semmilyen érvet felsorakoztatnom a játék megvásárlása mellett. A végén már-már arra a megállapításra jutottam, hogy valami rossz tréfának vagyunk a részesei, de hát ahhoz meg a program egy kicsit túl drága.

kapott mellé – másként nem tudom elképzelni, hogyan lehet ilyen badárságot állítani. Az egyetlen hasonlóság a két program között, hogy itt is hasonló autófutópuskáknak szerepelnek, és külsőre a Korcsik itt is hasonló részletességgel vannak kidolgozva. Amíg el nem kezdődik a játék, még el is hihetnénk a szlogent, ám amint betöltődik az első pályra, valami szörnyen lehangoló látvány fogad minket. A pályák tervezésével az alkotók nem strapálták agyunk magukat: az út mentén két oldalt felhúztak egy-egy

Hát hol jön egy ilyen játék mondjuk a Screamer 2-hoz?! Az egészben pedig a róhej, hogy ráadásul a program még lassú is. Persze levethetjük a felbontást, meg a tárgyak részletességét, de akkor már talán az is jobb, ha újra elővesszük a C64-est. (A felhők formája amúgy is a Pole Positiont juttatta az eszembe.) De hogy ne csak a grafikát szapuljam, vegyük az íránytást.

Borzalmas, egyszerűen nem lehet bevenni az élesebb kanyarokat. Aztán meg elengedem a gázt, mire éktelen durrogásokkal hallok. Mi az? Kihagy a gyújtást? Hát mitéle rally autók ezek? De feletőbb "mulattató" az az esemény is amikor néhány koccanás után a

a főbb paramétereiket. Három rally autó közül választhatunk, ime a választék: Subaru Impreza WRX, Toyota Celica GT4, és Proton Wira. Az összesen 9 pályára a világ legkülönbözőbb pontjain lett elhelyezve, így a normál bitumen utakon kívül száguldozhatunk például sivatagok, vagy jeges, csúszós terepen is. A tudásunkat hallozzaton, vagy akár Inter-

**A terep – mint látható –
meglehetősen egyhangú**

***Ez a görög falu szinte az egyetlen
valamire való háttérkép***

Kladja:
Boardshaw

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

486DX4-100, 8MB RAM, 2x CD, VGA, Win95

17%

Bizony már rég elmúlt az idő, amikor az Accolade cég neve a magas színvonalú autós szimulációkkal volt egyenlő. Már csak az "öreg rókák" emlékeznek arra, mit is jelentett egykoron az a két varázslatos szó, hogy Test Drive. A cég viszont bizonyára úgy gondolta, a patina csak jót tesz egy legendának, s most ismét előkotor-ta. Ezúttal azonban nem egy hagyományos Test Drive-játékról lesz szó, hanem – amint az "Off Road" szócseke is mutatja – a szép sima aszfaltról göröngyösebb utakra kanyarodunk.

A világ legmenőbb 4X4-es járgányaival – köztük egy

a hálózati játék lehetősége is. Az options menüben az első két ponttal a grafikai paramétereket állíthatjuk, illetve a játékképernyőn megjelenő jelzőket kapcsolgathatjuk ki/be. A Controls-szal az irányítást tervezhetjük át a legideálisabbra, a Driver Settings-nél meg néhány könnyítő opciót találunk. A játék

helyzetekből is visszaáll az autó, a motor meg szinte soha nem erőlködik. A jeges pályák kivételével frankón lehet tövig nyomni a gázt, csak az roppant idegesítő, ha néha beszorulunk a tereptárgyak, mint például a fák közé. Ahogy ott szenvedünk, rögtön elsőből utolsók leszünk. Talán ezért

kon áthaladjunk. Érdemes tehát figyelni az ellenfeleinket, hiszen ők is a legrövidebb utat választják. Grafikailag a Test Drive Off Road sajnos nem tartozik az élvonalba. SVGA felbontásban ugyan még a rendszám is jól olvasható a kocsikon, s szinte minden csavar meg van rajzolva rajtuk, de azért hi-

TEST DRIVE



is lett kitalálva a pánik gomb, az F12, aminek hatására visszakérülünk a leg-

ányzik, hogy a poligonok nincsenek beábrnyékolva, és hogy pont egy ilyen strapás autóversenyénél nem horpadnak be a kocsik. Igaz persze, hogy útközéknél repkednek valami darabkákká, s a fényezés is koszosodik, de ez már manapság kevés. Mellesleg elég idétlen, hogy nekemegyek orral egy fára, mire a motorháztetőn lesz egy folt. A terep ezzel ellentétben nincs különösebb gond, crossversenyénél még nemigen találkoztam jobbal, legalábbis Pc-n. Csak az a kellemetlen, amikor mondjuk egy kanyarban – külső nézetből –

Land Roverrel, vagy egy Chevy Z-71-essel – állhatunk neki sarat dagasztani, szám szerint 12 pályán. Igaz, ezek közül kezdetben csupán 6 választható, de

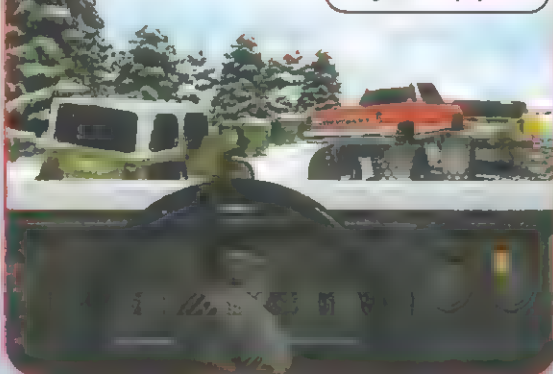
ahogy nyerjük a bajnokságokat, úgy kapjuk a méltó jutalmakat, azaz a pályákat. A terepviszonyok három típusra oszthatók: saras, sivatagos, és havas.

Kétféle bajnokságnak vághatunk neki: egyrészt egyes típusú mezőnyei (Mixed League) itt összesen hat kupát nyerhetünk el, másrészt versenyzőtájakra tagolódva (Class League), azaz ugyanolyan márkájú autók ellen, így minden egyes autótípussal elnyerhetünk egy-egy kupát. Persze ezeken kívül lehet gyakorolni is tetszőleges pályán, ezt a

Oldalsó nézetből nem a legkényelmesebb az irányítás



A belső nézetből sajnos nemigen lehet a pályát látni



A vegyes bajnokságon eltérő autótípusok vesznek részt



a magas fák elitakarják a saját autónkat, és vakon kell vezetnünk. Bár lehet, hogy ez a kis nehéztetés nem is olyan nagy baj.

V.Z.



Ügyeljünk, hogy az ellenőrzési pontokon mindig áthaladjunk

főmenü Practice Race pontjánál tehetjük meg. Ha már a menünél tartunk, nézzük tovább az opciókat: a versenytípusok alatt a játékosok számának a meghatározása következik. Játshatunk ketten osztott képernyővel de megvan a modernes hálózati

minden lefutott menet után megkérdezi majd, hogy meg akarjuk-e újra nézni a futamot, majd hogy elmentse-e a visszajátszást. Ha ekkor igennel válaszolunk, a későbbiekben az itt évtől Load Replay-jel tölthetjük vissza a felvettelt. Az options menü utolsó pontja a Hall of Fame, amivel a pályákon elért rekordokat nézhetjük végig.

Az Options menü után a főmenüből már csak a Load Saved Games van hátra, ezzel tölthetjük vissza a korábban kimentett állásunkat a bajnokságban.

A játék a kulcsint tekintve egy kissé hasonlít a már korábban ismertett Hardcore-ra, de ugyanez az irányításra már egyáltalán nem áll. Míg a Hardcore-nál a túlzott életszerűséget kifogásoltam addig most pont az ellenkezőjéről beszélhetünk. Felborulni csak a legdurvább helyzetekben lehet egészen képtelen

utolsó ellenőrzési ponthoz. Amúgy az autó irányításához jóformán csak a kurzorgombokra van szükségünk. A kézfék (jobb Ctrl) és a dűda (jobb Alt) inkább csak a teljesség kedvéért lett a játékba berakva. Kézfékre például csak néhány élesebb kanyarban lesz szükségünk, de ott sem feltétlenül. A kameranézetek közül se hiszem, hogy a hátsó, követő nézetet kívül bárki is valami mást használ-

na, de azért az F10-zel akár oldalsó nézetet is választanunk, vagy teljesen körbe járhatjuk az autót. A játék legérdekesebb vonása, hogy nem muszáj a pálya nyomvonalán maradnunk. Bármikor levághatunk, aho úgy érezzük, csak arra kell vigyáznunk, hogy az ellenőrzési ponto-

Ezért aztán érdemes volt strapálunk magunkat



Kiadja:
Accolade

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P90, 16MB RAM, VGA, 2xCD, SB, SBPRD

79%

Imperium Galactica

Imperium Galactica

ADDIG GYŰJTŐGESD RÁ A PÉNZT, AMÍG A KÉSZLET TART!

MAGYARORSZÁGON AZ ÖSSZES VEZETŐ
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI LAP 90%-K FÖLÖTT PONTOZTA!
KÜLFÖLDÖN SZINTÉNI!

GONDOLOD, HOGY ENNYIEN ÉS EKKORÁT TÉVEDNEK?

MINIMÁLIS GÉPIGÉNY:

IBM PC, 486DX4-100, MS-DOS 5.0,
SVGA GRAFIKUS KÁRTYA (MIN. 1 MB MEMÓRIÁVAL), 4X CD-ROM,
8MBYTE RAM, 65 MB HD HELY, SOUNDBLASTER, GRAVIS ULTRASOUND
(VAGY SOUNDBLASTER KOMPATIBILIS) HANGKÁRTYA, EGÉR.

Imperium Galactica

Imperium Galactica

HA VAN INTERNETED, AKKOR KERESD FEL A
WWW.ACOMP.HU/IMPERIUM/ CÍMET FELTÉTLENÜL.

DIGITAL REALITY

...és a katonák, hogy miként lehet őket irányítani. A katonák és a hajók közötti kommunikáció a játék egyik legfontosabb eleme. A katonák és a hajók közötti kommunikáció a játék egyik legfontosabb eleme.

n). A sérült épületek helyreállításához "shift" gombbal jelöljük meg az építési helyet.

Az építési helyeket három csoportba oszthatjuk: űrhajók, kiegészítő felszerelés és fegyverek. Ennek megfelelően három különböző gyártást építhetünk, bolygónként és személyenként egyet-egyet. Egyszerre öt különböző eszköz termelését indíthatjuk el, s ezek között fontossági sorrendet is megadhatunk. Minden termék elkészítése pénzbe és előre meghatározott időbe kerül (de az időt a felépített gyárak számát növelve csökkenthetjük). Fontos, hogy az elkészült eszközök egy közös rakárba kerülnek és

...és a katonák, hogy miként lehet őket irányítani. A katonák és a hajók közötti kommunikáció a játék egyik legfontosabb eleme. A katonák és a hajók közötti kommunikáció a játék egyik legfontosabb eleme.

A csata az egységek elhelyezésével kezdődik, s ekkorban egyik fél sem látja a másikat. A harcban a támadó feladata a védő katonák és katonai épületek megsemmisítése, míg a védő csak az összes támadó egység kilövése után érezheti magát biztonságban. Az irányítást könnyű, hogy a "SHIFT" gombbal egyszerre több egységet is kijelölhetünk. A lenyomása után pedig összes egységünknek egyszerre adhatunk új

Az a piros hajó rosszban sántikál



s így némi gondolkodási időt nyelünk. Csata közben egyébként célszerű előre terekedni, azaz minél több katonát támasztani a piros hajó felé.

Az űrhajók irányítása teljesen megegyezik a játékok mozgatásával. A küzdelem itt addig tart, amíg az egyik fél megsemmisül vagy visszavonul.

Csata közben a legyengült hajókat érdemes hátrahívni, hiszen a javítás mindig először a leggyengültebb hajókra történik. Ezen kívül a játékban a hajók fegyverzetét is módosíthatjuk, hogy kitölgya a lőszert vagy szétlővük

hatunk ki minden rendelkezésünkre álló dologot. Emellett parancsnokunk a ró küldetésekkel, például egy főtűző bolygó karanténba zárásával, a belső kémek felkutatásával vagy egy fontosabb űrhajó kíséretével bír meg. Igaz, a karanténal vált egy kis problémát is, amikor a bolygóról egyszerre 6-8 kereskedő hajó akart távozni, s ezt újra és újra megpróbálták. Néhány békésebb próbálkozás után ugyanis megérkesedtem és szétlőttem az összes szofogadatlant, erre az ezre des lefokozott.

A program talán egyetlen negatívuma, hogy néhány színész nem tudta igazán hitelesse tenni szerepet. Eredetileg a gélida az a személy, aki miután elvesszük az egész flottát és a szektor pénzét szállító hajót, egyszerűen csipre tette a kezét és egy jópáros órányi erőfeszisével közölte, hogy csalódott bennem. Bár lehet, hogy ez is szándékosan került a játékba, és csak fel akarták vinni a verségtől teljesen maga alatt lévő játékosok. Szóval akit érdekelnek a stratégiai játékok, annak csak egyet tanácsolhatok: futás le a boltba, mert talán még nem fogott el teljesen a program.

(Végezetül még megemlíteném, hogy a játék nemcsak hogy magyar nyelvű, de teljesen magyar fejlesztés is. Magyarul írt angolul kíváncsi rá, a GT Interactive kiadásában bármely kaliforniai szoftver-boltban hozzájuthat.)

P.K.

galactica

Köszönöm a bolygón vagy űrhajón felhasználható. Emiatt érdemes egy közös tartalékot képezni, így egységeinket egy bolygónk megtámadásakor mindig a szükséges helyre vethetjük be, a harc után pedig újrateljesítjük a közöbe (ami azért még logikailag dolog). A legyártott és elavult vagy feleslegessé vált terméket a kódszámok törléséért adhatjuk el.

STAR WARS MAGYAR MODRÁ

Tudósainkat 5 fő kutatási területre állíthatjuk rá, s mindegyik ág üzeme-...től fejlesztőközpontot kell építenünk (laboratóriumokból minden bolygón egy-egy lehet, kivéve néhány speciális építést, ami ennyit különleges értéket képvisel). Egy új eszköz felfedezése általában csak több tudományág együttműködésével jöhet létre, s van olyan projekt, ahol egy ágatból is több dologra lesz szükségünk. Ezért egy kutatást csak akkor indíthatunk el, ha minden igényelt laboratórium a rendelkezésünkre áll (a képernyőn az öt szám sorrendje: statikai, mechanikus, komputer, mesterséges intelligencia és katonai). Egy megkezdett kutatást egyébként csak a rá fordított pénz növelésével tudjuk meggyorsítani.

rancsot. A kijelölt egységet a jobb egérgombbal küldjük a kijelölt helyre. Emellett hasznos lehet, hogy a szöközzel megállíthatjuk a játékok

az egyiket, s innentől kezdve hajóink teljesen kiszolgáltatottá válnak.

Deszignálás a kódszámok



Más hajókkal való kommunikáció a játék egyik legfontosabb eleme. A katonák és a hajók közötti kommunikáció a játék egyik legfontosabb eleme.

Kiadja: A-Comp

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486DX4 100, 8MB RAM, SVGA, 4xCD

91%

Réges rég, egy messzi, messzi galaxisban... Az első Halálcsillag megsemmisülése után a Lázadók a jeges Hoth bolygón ásták be magukat. Ekkor Darth Vader átkulatta szinte az egész galaxist, hogy fiát, Luke Skywalkert állítsa az Erő Sötét Oldalára. Ekkoriban történt, hogy titkon, alattomban egy új játékos csatlakozott a képzeletbeli partihoz. A Fekete Nap nevű bűnszövetkezet vezére, név szerint Xizor, a Sötét Herceg egy alavál tervet forralt. Xizor minden igyekezetével a Császár elismerésére vágyott, át akarta venni Darth Vader szerepét az uralkodó jobb kezénél. Ha megöli Luke-ot, Vader tekintélye csorbat szenved a Császár előtt, s ezzel megragadhatná a számára kedvező alkalmat. Igen ám, csak hogy egy fiatal zsoldos belekóp a levesébe...

Mi sem természetesebb, mint hogy a LucasArts bemutatása Nintendo 64-en csakis egy Star Wars-temajú játék lehetett. A Shadow of the Empire azonban minden szempontból más lett, mint az eddig megszokott Star Wars-játékok. A legfőbb különbség, hogy a gép hihetetlen képességeiből adódóan az egész játék olyan real time 3D-s grafikával készült, ami felveszi a versenyt a korábban – például a Rebel Assaultban

CSATA A HOTHON

Dash irányítását a Hoth bolygón vehetjük át, ahol részt vesz a birodalmi AT-ST lépegetők elleni csatában. A Snowspeeder vontatokból let a Z gombbal tudjuk kilőni, de csak akkor, ha már a lépegető lábai közelében járunk, és erre a gép figyelmeztet is minket. A többi ellenfél, vagyis a szondák és az AT-ST járőrök ellen csak a lézert tudjuk használni. Sajnos – ahogya a Birodalom visszavágából már megismerhettük – a birodalmiak végül mégis elfoglalják a lázadók bázisát, így Dashnak is menekülnie kell. Az egyik dokkban ott vár rá teherhajója, a Millennium Falconhoz hasonló Outrider, csak hogy a főgenerátor megsemmisülése miatt a dokk kapuja nem nyílik. Hosszú elindul, hogy megkeresse a veszgenerátorokat, és beindítsa őket.

Egy Doom stílusú rész következik, azzal a különbséggel, hogy itt "külső"

műzetek is a rendelkezésünkre állnak (például a Fade to Blackhez hasonlóan magunk előtt láthatjuk D. Sht). Az ilyen típusú pályák most sem, és a továbbiakban sem lesznek bonyolultak, hiszen a megoldás mindig lineáris, vagyis alig van egy-ke rövid elágazás; szó sincs labirintusokról. A bázis folyosóin mindenütt Snow Trooperekbe botlunk, az egyik teremben pedig olyan Wampakat is találhatunk ketrec-

be zárva, mint amilyenek Luke-nak is meggyűlt a baja.

Az első főellenenség egy AT-ST lépegető lesz, ennek a likvidálása még meglehetősen egyszerű. Mivel agyontaposni nem tud minket, nyugodtan menjünk a lábához, és löpözzünk a gép háta mögé. Ha az AT-ST pilótája nem lát minket, egy idő után leállítja a gépet, ilyenkor kell tehát megcéloznunk, és beleereszteni néhány golyót a géptestbe. (A hangárban ehhez találhatunk extra erős lövedékeket

la.) Mellesleg minden főellenegnél az a legjobb taktika, ha megkeressük a legbiztosabb helyet, és onnan a Z gombot nyomva tartva célzunk.

A harmadik pálya egy őrscata lesz. A Hothhoz érkezett birodalmi rombolóról kirajzott Tie Fightereket, és Tie Bombereket kell leszednünk, mialatt Leebo (a robotunk) egy aszteroidamezőben navigálja a hajót. A legnagyobb veszélyt itt a Tie Bomberok zölden villogó torpedói jelentik.

KUTATÁS KÉRDÉSEK FETT UTÁN

A negyedik küldetés már jóval később játszódik: hősünket Leia hercegnő bérelli fel, hogy segítsen Luke-nak megkeresni Boba Fettet, aki épp azon igyekszik, hogy kézbesítse a hibernált Han Solot a gengszterfőnök Jabbanak. Erre az időre tehető, amikor Xizor hozzáát a terve megvalósításához, s Jabba felvadászához egy hamis parancsot juttat el, miszerint holtan kell elfogni Skywalkert. Visszatérve

STAR WARS SHADOW

Vigyázzunk, nehogy felhúzzuk a vasunkat!



– megszokott rögzített képsorokkal is. Magyarálat: azt a látványt, amit korábban csak a játékok intro képsorai nyújtottak, itt most maga a játék produkálja. Aztán ott vannak a zenék és a hangok. Elképesztő, hogy noha egy kártyás gépről van szó, kristálytisza, sztereó muzsikák szólalnak meg mindenütt, semmiel sem elmaradva a CD alapú gépektől. Az effektek pedig – az úrhajók hangjától kezdve a lövésekig – egy az egyben a filmből lettek kölcsönözve.

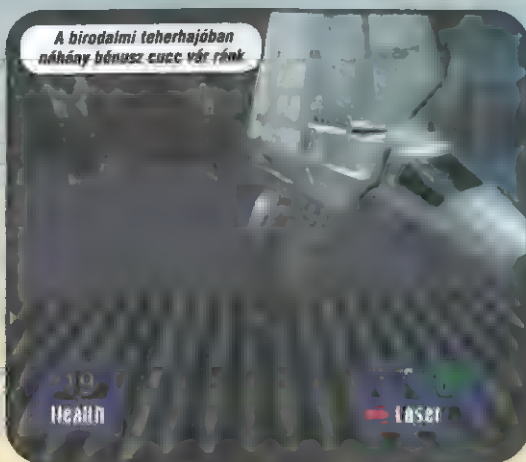
A SNES-en megszokott Star Wars játékoktól eltérően itt most egy vadonatúj szereplőt fogunk irányítani: Dash Rendart, a bolygóközeli csempészt. (Nem véletlen tehát a régi ismerettségé Han Soloval.) Dash – Solohoz hasonlóan – pénzért csatlakozik a lázadókhoz, bár először talán maga sem sejtí, mire is vállalkozott.

A játék különböző típusú küldetésekből áll:

ahogy bonyolódik a történet, hol úrhajóval, hol gyalog kell haladnunk. Az egészben egyébként az az igazán fantasztikus, hogy a történetet jól beilleszthetjük a Star Wars-trilógia eseményeibe, és így meg tudhatunk néhány olyan dolgot is, ami a filmben nem volt látható.

További pozitívum, hogy a program – a Mario 64-hez hasonlóan – elemes memóriát használ, vagyis minden alkalmas küldetés után állást menthetünk, és nem kell hozzá memóriakártya.

A birodalmi teherhajóban néhány bónusz cucc vár ránk



Ime Boba Fett, és a hajója, a Slave 1



azonban hősünkhez, Dash megtudja, hogy Boba Fett összemaradott a koncon egy rivális fejedéllyel, IG-88-cal. A droid hajója megsemmisült, ezért Dash megérzése szerint az új hajóalkatrészek után kutató fejedélszt Ord Mantell városa mellett, egy roncsstelepen kell keresni.

IG-88-at majd egy kohónál találhatjuk meg, ahová vonaton juthatunk el. Itt az a lényeg, hogy mindig időben ugorjunk át a megfelelő szertelevélre. Eközben persze el kell kerülnünk az elsuhanó tereptárgyakat, illetve ilkvidéknünk kell az öröket. A vaspálya végén levő gyárban IG-88 igen trükkös lesz: szinte egy-

folytában mozog, ráadásul a lövedékek szinte halálosak. A legjobb taktika ellene, ha beállunk két szemétdomb közé, és azok fedezékéből tüzelünk a néha előbukkano robotra.

Mielőtt kinyírjuk a fejedélszt, megtudjuk, hogy Boba Fett a Zhar rendszer felé vette útját, így tehát most mi is oda megyünk. Egy birodalmi holdbázisra kell behatolnunk, ahol egy egész seregnyi Storm Trooperen átverekedve magunkat a kemelő torony computerőre keli rákapcsolódunk. Ha ez sikerül, megtudjuk, melyik hangarban kell keresnünk a fejedélszt hajóját, és kapunk egy – az orvóhoz hasonló – jetpacket. Ezt a C gombbal tudjuk

begyújtani, és az ugrás gombbal adhatunk neki tolóerőt. A pálya végén végül megküzdehetünk a fejedélsztal, aki az egyik legkeményebb ellentétnek bizonyul. Húzdunk be a hangár legalsó platformja alá, így kénytelen lesz ő leereszkedni, mert amúgy amint eltaláljuk, maris menekül. Miután megadtuk, ami jár neki, nem adja fel: a hajójával támad. Ez látszólag szinte reményte-

len küzdelem, de van egy trükkje a dolognak: mivel a fejedélszt olyan közel jön hozzánk, amennyire csak tud, beállhatunk a hajó lezeragujának a csővére közé, és így röghöz lövhetjük ki a semmirekellőt.

Mos Eisley-ben néhány motoros brigantival kell leszámolnunk



len, különálló csapón levő szemét célozzuk. A többi csap elől a molybe menekülünk, s csak akkor bukunk fel levegőért, ha már nagyon muszáj.

Xizor kastélya – az eddigiek után – már könnyű helyszínek számít. Csak a főellen-ség lesz iszonyú izmos: a hatalmas robotnak először a lábát, aztán a törzsét, s végül a fejét kell elinteznünk, magyarul három eleme van. A lábát a lepegetőkhöz hasonló módon lövük ki, a többi részt pedig a szokásos módon, ledezekből tüzelve.

Xizor ezután az úrbázisra menekül, és a befejező ürcsata jön. Először is Xizor flottáját kell megkritikánunk. A birodalmi rombolót ne bantsuk, mert ugyanis sérthetetlen, inkább a bázis agyát vegyük célba a hatalmas karokon. Ha mindet kilőttük, a létesítmény véd-tolenné válik, s a karok végétől berepülve, mind a négy oldalról proton torpedót ereszt-

ve a bázis reak-tor-magjába, a levegőbe repíthetjük az egész kóceráját. Ezután már csak a menekülés van hátra, ám hogy sikerül-e Dash-nek időben kijutnia, azt csak akkor tudjuk meg, ha minimum Medium fokozaton

Boba Fett végül elmenekül, mi viszont a Tatooine-en új küldetést kapunk Terától. Mialatt Luke Obi-Wan Kenobi otthonába költözte a Jedivé válas útjára lép, nekünk a testőr szerepet kell ellátnunk, és le kell számolnunk Mos Eisley-ben egy motoros bandával. Ez egy gyönyörű, de könnyű pályán, csak le kell szorítgatnunk az utról az ellenfeleinket. Nehéz-

séget legfeljebb a keményebb fokozatokon játszva tapasztalhatunk, mivel akkor már jobban sőrül a motor. A sűrű falnak csapódást azonban könnyen elkerülhetjük, ha használjuk a féket. A hetedik küldetésben – hogy megtudjuk kinél teljesítenek szolgálatot Jabba fejedélsztai – Dash-sel egy birodalmi teherhajó computerét kell megcsapolnunk. Az egyetlen bonyolultabb helyszín egy nagy raktár, ahol a falon lévő kapcsolók-

kal egy rakás ajtót nyithatunk ki, s így kell megtalálnunk a helyes utat. A főellen-ség ezúttal egy robot lesz, aki azonban elég lassú, így csak annyi a dolgunk, hogy meneküljünk, és tüzeljünk.

A SÜTÉT HERCEG REJTEKHELYÉN

A computer adatából végül fény derül Xizor cselszövésére, aki ezért foglyul ejti Leia hercegnőt. Lando, Chewie, Luke és hősünk a hercegnő kiszabadítására indul. Xizor főhadiszállásához csak a Birodalmi Város csatornáin keresztül lehet bejutni, tehát egy kis iskálának néznünk elebe a szennyvízben. Mi sem természetesebb, hogy itt a főellen-ség egy – a filmben láthatóhoz hasonló – undorító, hulladékvő Dianoga lesz. Kinyírásához az egyet-

A rombolótól ne foglalkozzunk, a célpont ezúttal Xizor bázisa

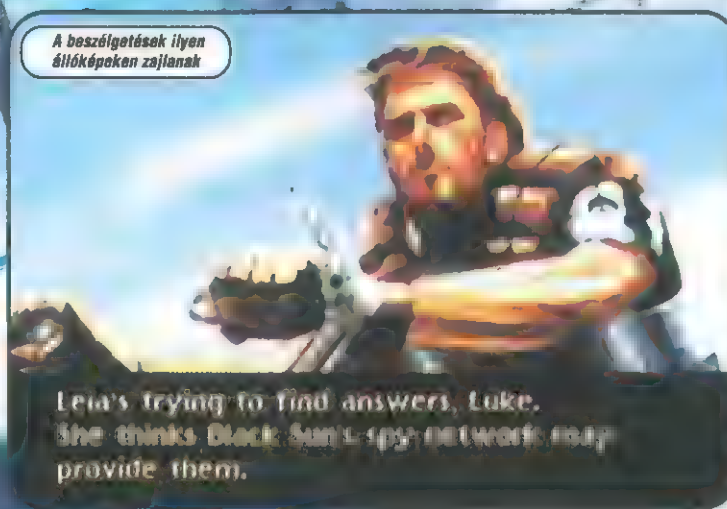


játsoztunk...

Végül egy tipp: ha van kedvünk hozzá, kezdjünk neki az egészek újr, és próbáljuk meg begyűjteni az összes Challenge pontot, ugyanis összeszedve őket – a játszott nehézségi szinttől függően – különböző extrákhoz juthatunk.

Vári Zoltán

A beszólások ilyen állóképekben zajlanak



Leia's trying to find answers, Luke. She thinks Black Sun's spy network may provide them.

Kiadja:
LucasArts

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBOGA

NINTENDO 64

87%

Az immár veteránnak számító PlayStationösök

még emlékezhetnek az ESPN Extreme Games című játékra, amiről tavaly januárban írtunk. A programmal egy örült versenyben vehettünk részt: biciklisok, görkorisok közé állhatunk, és hatalmas száguldások közepette – az öklünket sem kímélve – harcolhatunk ki magunknak az első pozíciót. A játék leginkább figyelemre méltó tulajdonsága a csodás grafikája volt: San Francisco-ban például átgurulhattunk a Golden Gate hídon, aztán remek erdős utakon száguldozhattunk, magyarul szépen kivitelezett, realisztikus pályákon versenyezhattunk. Ezzel szemben most a folytatásban mellé tapaszthatunk: elnagyoltan megtervezett pályák, jóformán csak a texture borítások változnak az út menti falakon. Idétlen, doboz formájú, létszerűtlen háztömbök jönnek kilométereken keresztül. A grafika tehát rosszabb lett, ráadásul sajnos nem csak az. Ezúttal például nem tehetjük meg, hogy kerékpárral gördesz-

EXTREME



kások ellen versenyezzünk, ugyanis a program a pályákhoz automatikusan társítja a sporteszközöket. Így tehát van összesen 12 pálya, amelyek négy helyszín között oszlanak meg. Los Angelesben gördeszkázhatunk, Las Vegasban görkorizhatunk, Afrikában egy bicikli nyergébe pattanhatunk, végül Japánban pedig snowboardozhatunk. A folytatásban továbbá versenyidényeken lehet indulni, tehát nincs pénzügyűjtögetés. Kilenc másik versenyzővel egyetemben állhatunk a rajtvonalhoz,

kások ellen versenyezzünk, ugyanis a program a pályákhoz automatikusan társítja a sporteszközöket. Így tehát van összesen 12 pálya, amelyek négy helyszín között oszlanak meg. Los Angelesben gördeszkázhatunk, Las Vegasban görkorizhatunk, Afrikában egy bicikli nyergébe pattanhatunk, végül Japánban pedig snowboardozhatunk. A folytatásban továbbá versenyidényeken lehet indulni, tehát nincs pénzügyűjtögetés. Kilenc másik versenyzővel egyetemben állhatunk a rajtvonalhoz,

a cél: győzelem, bármi áron. Ebben azonban nem csak a többi versenyző próbál megakadályozni minket, hanem az alkalmatlankodó járőrök, vagy az afrikai szavannákon bókászó elefántok is.

Az irányítás egyszerű: a négy akciógombbal végezhetjük el az alapvető műveleteket, vagyis gyorsíthatunk, fékezhetünk, ugrathatunk, és "gurulhatunk". Az L1-R1 gombokkal pancsolhatunk be az ellenfeleknek, végül a másik két felső gombbal pedig a felvett ikonokat használhatjuk, ugyanis az akadálykapukon áthaladva most nem csak jutalompontokat kapunk, hanem néhol sérthetlenségre, extra erőre, magasabb ugrásra vagy extra sebességre tehetünk szert. További érdekes dolog a figurázás: mindegyik pályán gyakran ráhajthatunk rampákra, s így ugratás közben különböző gombkombinációkkal (lásd: kézikönyv) mindenféle légi-mutatványokat vihetünk véghez. A program talán legpozitívabb jellemzője, hogy beraktak egy kétjátékos üzemmódot is, ahol osztott képernyőn folyik a verseny. Sajnos ezzel azonban már tényleg minden pozitívumot felsoroltam. Ritka az olyan játék, aminek a második része az előd közelébe se jön, de a 2Xtre-



me egy ilyen. Ha még az első részt sem ismered, akkor mindenképp inkább annak a megvásárlását javasoljuk.

Kiadja: Sony

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

PLAYSTATION

48%

Talán kevesen tudják, de a BattleMechek, vagyis a hatalmas, ember irányította harcirobotok elsőként nem a videójátékok tervezőinek jutottak az eszébe. A Mechwarrior 2 alaptörténte – miszerint a 31. században az univerzum legnagyobb kincsei ilyen fegyverekkel vívják meg a háborúkat – eredetileg egy táblás játékhoz tartozott, ahol apró műanyag figurák személyesítették meg a robotokat. Mennyivel szórakoztatóbb azonban, ha valóban beleülhetünk ezekbe a gépekbe, és valóban ott lehetünk a csataterén.

A Mechwarrior 2 PC változata már majdnem két éve hogy megjelent, tehát elég furcsa, hogy csak most jutott az Activision eszébe egy 32 bites konzol verzió. Ha egy átirat ennyit késik, akkor általában mindig ugyanaz a miba: már nem elég korszerű. Nos, az Activision programozói mindent elkövettek, hogy ezúttal ez másképp legyen: texture borításokat húztak az eredeti flat shaded poligonokból kialakított tájakra, s ezeket 20 frame/másodperces sebességgel mozgatja a gép. A küldetésekhez pedig klónként 8-8 vadonatúj csatolót, ezek száma tehát így összesen 48. Újdonság még, hogy vannak feltehető power-up-ok, mint például gyógyulás, láthatatlanság, stb. Amúgy a lényeg maradt a régi: választhatunk a Wolf, vagy a Jade Falcon nevű klán közül, és a cél, hogy minden hadi tudományunkat latba vetve, küldetésről küldetésre haladva klánunk vezérére váljunk. Noha a Play-



Station tulajdonosok eddig még nem játszottak Mechwarrior játékokkal, azért hasonló tapasztalatokat már szereztek, méghozzá a Krazy Ivan-nal. A legfőbb különbség a két játék között, hogy ezúttal nem csak egy egyszerű shoot'em up-ról van szó, a küldetések sokkal komplexebbek: például meg kell védenünk objektumokat, fel kell derítenünk a terepet. Mindezek ellenére a játékmenet szerintem egy kissé elavult: a múlt századunkban ismert PC-s G-Name – ahol ki is lehet szállni a Mechekből – már jóval intelligensebb, összetettebb cselekményt tud felmutatni.

MECHWARRIOR 2

Mellesleg a játék szerintem az eredeti PC-s verzió színvonalát sem üti meg. Igaz szebb lett, és több a küldetés, de a billentyűzet hiánya miatt a játékot túlságosan le kellett egyszerűsíteni. Alapvető hiányosság, hogy nincsenek külső zenei csatlakozók. Aztán nem elég, hogy kevés az irányítón gomb, az alapbeállításnál ezek közül néhányat inaktívan hagytak, így ennél a kiadásnál például nem tudjuk a robot testét külön forgatni. Az eseményeket meg kissé felpörgettek több akciót, ám kevesebb létszerűséget vittek a játékba, tehát nincsenek átmeneti "csendes" szakaszok. Végül – bár lehet, hogy ez izés kérdése – nekem az se tetszett, hogy az eredeti zenét ócska thrash metálra cserélték le.

Az elmondottak ellenére az eredeti változat kedvelőinek bizonyára azért ez a verzió is tetszeni fog. Az is meg lehet, hogy csak én vagyok telhetetlen – talán ez már szakmai ítélet.

Vári Zoltán



Kiadja: Activision

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

PLAYSTATION

80%

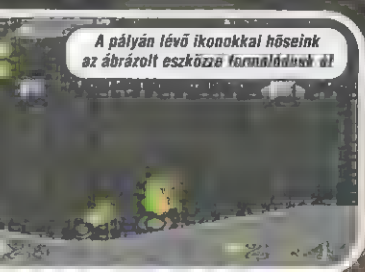
A mióta a SNES megjelent, a gép egyik legfőbb büszkesége az ún. Mode 7 grafikai üzemmód volt. Ennek a lényege, hogy a gép hardveresen képes egy 2D-s bitmap grafikát tetszőleges irányba forgatni, kicsinyíteni, nagyítani. A Mode 7 tette lehetővé olyan immár legendássá vált Nintendo játékok megvalósítását, mint az F-Zero, a Super Mario Kart, vagy a Pilotwings. Fwa módon azonban harmannyira is forradalmi újításnak számított ez a megoldás, a Nintenden kívül jórészt minden más cég sem foglalkozott vele, inkább csak ötvezető jelenetekhez, vagy intro képsorokhoz használták. Nos, a kis bevezető után talán mondanom sem kell, hogy ismét egy olyan játékról lesz szó, ami Mode 7 grafikát használ.

A Mohawk & Headphone Jack egy abszolút szimptómászkáló játék lenne, ha nem lenne az a tényező, hogy a gravitáció a játékokban nem csupán egy

irányba hat. Ezt úgy kell elképzelni, hogy ami az egyik pillanatban plafon, az egy jókora ugrás után immár talaj – rajtuk áll, melyik nézőpontot választjuk. A pályák is ehhez mérten

irányban kapcsolókat hordoznak, és nemcsak hallgatnak. Csak egyetlen céljuk van az életben: jól érezni magukat a bolygókon, így nem csoda, ha nincs szimuláció homány vagy más államszervezet. Egy nagy azonban az egyik Meri úgy határoz, ezen változtatni kell. Headphone Jacknek (így nevezik az említt Merit) robótka kezdi el gyártani, amikkel az egész világ meghódítására lökesszik, és azonnal beköltözik a helyben mindenü zent. A feladatunk gondolatmenet már világos: Mohawkkal illetve két járóka módra Headphone Jackkel – az elkövetett C0-1-et kell begyűjtenünk, és a mindenütt készülő robotokat megszeméltetnünk. Ez utóbbit kétféle módon mérvelhetjük: vagy a hőseink hátán lévő tárcsákat művesztjük helyükre, vagy felvesszük, amit azonban csak korlátozott számban tehetünk meg. A pályákon mindig csak akkor mozdulunk tovább, ha már begyűjtöttük megfelelő mennyiségű C0-1. Ha megvan a 100 lemez, a tőrőpon egy plusz X fogja jelölni a kilátást, vagy pedig a 100 ellenesség helyét.

Minél a homok, illetve az időnként felbukkanó Meri ikonok jelentése gondolatmenet senkinak sem fog leírását okozni, befejezésük inkább néhány tanácsot adnak. Először is a pályák végi eredménytől való ne felejtjük el felírni a pályakódokat! Ha elkapunk, keressük a falból kilógó csöveket, ezeket ugyanis egyfajta teleporként használhatjuk. Ha esetleg ilyen sem találunk, akkor csak egy



A pályán lévő ikonokkal hőseink az ábrázolt eszközre formálódunk át

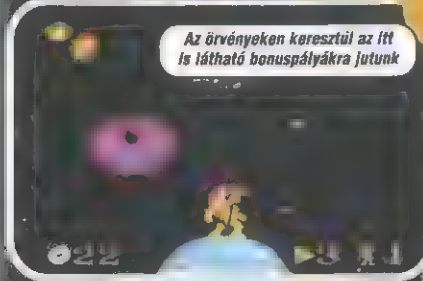
gyárat lehet: nem vettünk észre egy titkos folyosót. Ezeket az átjárókat arról lehet felismerni, hogy kis "ablakok" nyílnak belőlük, s így a tőrőpon könnyen kiszárthatók. Rögtön a második szinten mész is lesz megtalálunk egy ilyen folyosót egy titkos kapcsolóhoz, ami azokat elzáró tüzeket fogja kioltani.

Kiadja: T-HO

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

SUPER NINTENDO

68%



Az örvényeken keresztül az itt is látható bonuszpályákra jutunk

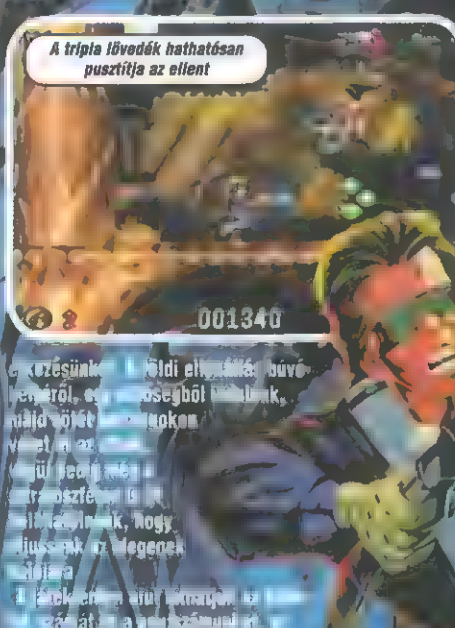
A Földet idegen lények inváziója folytat. Az egyetlen, aki megmentheti az emberiséget Te vagy... Ismerős a történet? Valóban? Hát tény, hogy a "forgatókönyvírója" nem túl eredeti ötlettel állt elő, de hát ez van, ezt kell csinálni. A játékban egy emberként és egy emberként Bio-mechet kell irányítanunk, mely nem csak a meredő parallax scrollokkal, hanem keresztül. A program grafikailag a gondás Anigás Beastro emlékezteti az emberre: a szepen megajzott hállerelel elült misztikus lények, lángcsorák és mindenek elénk, a pályák végén nagyra nőtt tollenségek várja

energiánkat jelző pajzsok pedig a bal felső sarokban kaptak helyet. A másik sarokban kezdetben csupán az alap-pisztoly látható, de a játék során majd többféle fegyvert is felfedezünk mellé, mint például tripla lövedék. Egyszerre csak két fegyvert lehet használni, ezek között az X-szel lehet váltani. Ezen kapcsolatban egy dologra nagyon figyelni kell: ha új típusú fegyvert veszünk fel,

lyik löszert használjuk, alaposan fontoljuk meg, hiszen egy fatékn kirobbantásához például nincs szükség célkövetős lövedékre, viszont mondjuk ott, ahol egy lőttel kell leereszkedünk ismeretlen veszélyek közepébe, annál inkább. A játékban még az időnként felbukkanó kristályoknak van kiderít szerepük, ezek rejtek magukban az extra energiát és a plusz energiát. Hogy kiszaba

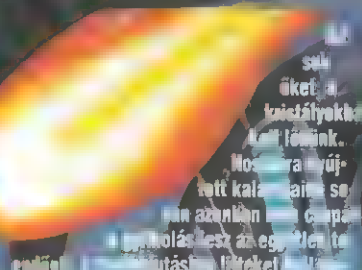
küldetnünk, kapcsolók segítségével a barlangok vízszintjét kell szabályoznunk, stb. A lifteken való utazáskor ne felejtjük el használni az L/R gombokat, ezekkel lehet ugyanis blokkolni emberünket, ha egy helyből tüzelhetünk tetszőleges irányba a játékkal. A stílus kedvelői geometriai alakzatokra pillantva már úgyis

REALM



A tripla lövedék hatékonyan pusztítja az ellent

mihelyt az új emberrelni kívánt pistolyt legyen használatban. A fegyverek kapszulák formájában jelennek meg, amik gyakran csak úgy itt-ott lebegnek, de megcsik, hogy az ellentőlük kell elmozdítani őket. Ezt lehet



Ez a marcos sárkány nem egykönnyen adja be a kulcsot

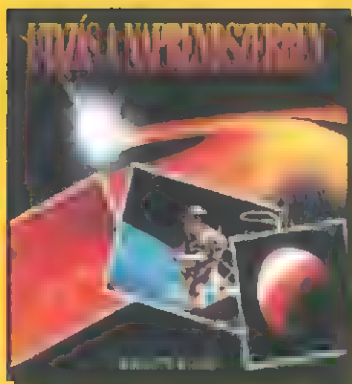
megfog, majd a kulcsot a sárkány

Kiadja: Titus

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

SUPER NINTENDO

82%



Utasítás a Naprendszerben

UDJONOSÁGI Az 1996-os multimedia pályázat első díjas alkotása. A Naprendszer egészét mutatja be ez a színes ismeretterjesztő program. Mindegy 400 nagyszerű fotó, 15 számítógépes animáció, 6 órás narrátor szöveg és filmfelvételek illusztrálják az utazást, melynek során Nmegatogatyuk a Napot, a Merkurt a Vénuszt és a többi bolygót. Narrátor kóserőnk elmagyarázzák a fontos tudnivalókat és összefüggéseket. A Naprendszer felledező tudósok és kutatók megismerésével betekintést nyitunk a csillagászat történetébe, mely egyrészt civilizációinkkal. A szövegbe épített kereszthivatkozási rendszerrel elérhető az alapfogalmak megértését segítő **Kislexikon**. A bolygók mozgásának modellelléért számítógépes animációk ábrázolják, és a csillagászati táblázatokból megtudjuk, mikor és hol figyelhetjük meg a Naprendszer egészét az éjszakai égbolton. Hangulatos zenei aláfestés kísér utunkon, miközben megismerjük a Nap családját. A különleges ismeretterjesztő program kiválóan alkalmazható az iskolai fizika, csillagászat tantárgyak oktatásához is.
Magyar MPC 4999 Ft



Alfred Brehm Az állatok világa

3000 eladott példány!
A CD-ROM a múlt századi tudományosság kiemelkedő teljesítményét. Alfred Brehm híres állatrendszertanát utab át a XX század végének technikai nyelvére. A lemezen megtalálható a teljes, 18 kötetnyi anyag, több mint **8000 oldalnyi** szöveggel, **2500 színes és fekete-fehér képpel** – **42 videofelvétellel**, **32 allehanggal**, és különféle **keresőfunkciókkal** közzéadván. Alfred Brehm életművét dr. Balogh János akadémikus a nemzetközi hírnő zoológus és ökológus méltatja.
Magyar MPC2 8999 Ft



Mesevilág 1., 2.

4-4 közműrt, képen-szövegben-dalban feldolgozott **angol mesét** és a hozzájuk kapcsolódó **verseket és dalokat** tartalmazza a **gyerekek számára készült angolnyelvi-tanító** kadvány, melyet a londoni Eurotak cég fejlesztett. A mesékhez számtalan játék csatlakozik, amelyek célja az előforduló szavak, kifejezések gyakorlása. A program könnyed használatához Benőguz, a **18 nyelven** – köztük magyarul – tökéletesen beszélő kedves sárkány nyújt segítséget. A lemezekben található 18-18 dal, mese és vers hagyományos CD-lejátszóval is meghallgatható.
Magyar angol MPC, hibrid **6999 Ft** (lemezekenként)



Magyarország művészei: Legszebb vadnővényeink

A hazai flora **453 legszebb vadnővényét** válogatták a lemezre a Gödöllői Agrártudományi Egyetem Növényzeti és Növényéleti Tanszékének szakoktatói. A fejték leírását **730 színes fénykép** illusztrálja. A kadvány nélkülözhetetlen segítség a biológia tanításához, szemléltetéséhez az általános és középiskolák valamint a témával hobbiszerűen foglalkozók és botanikusok számára.
Magyar angol MPC **1999 Ft**



Multigrammatika

Öt világnyelv (az angol, a német, a francia, a spanyol és az olasz) belső összefüggéseit és **nyelvtani szerkezetét** tanulmányozható a program segítségével. Mód nyílik a leggyakoribb nyelv jelenségek összehasonlítására, a szabálygyűjtemény és a példák megkönnyítik a nyelvtanulók számára a megfelelő nyelvtani formák kiválasztását, a **hangos illusztrációk** pedig a helyes kiejtés elsajátítását.
Magyar MPC **2999 Ft**

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATUNK MULTIMÉDIA AJÁNLATA

1389 Budapest, Pf:132.



Astérix, az angoltanár 1., 2.

Fataloknak és felnőtteknek egyaránt szól a mulatságos nyelvtanító program. A világ hí Astérix-történet, melyet a londoni Eurotak ármódott CD-ROM-ra, **képpel, hanggal** teszi még változatosabbá az angoltanulást. Az **1500 szót** tartalmazó szöveg angol anyanyelvűektől hallható, mikrofon segítségével a tanuló gyakorolhatja, majd az eredetivel összehasonlíthatja kiejtését. A tanulást megkönnyítik a történet fordítása és a **tanári jegyzetek 18 nyelven** köztük magyarul is. Az kvíz az anyaghoz kapcsolódó kérdéseket tesz fel, a jó eredményért oklevél jár.
Magyar angol MPC hibrid **7999 Ft** (lemezekenként)



Magyarország madarai és lepkei

A lemez Magyarország **170 madarát** és mindegy **900 lepkéjét** ismerteti a századek magyar tudományos alapműveinek felhasználásával, dr. Balogh János akadémikus előszavával. A könnyen kezelhető, igényes grafikai programban **600 oldalnyi** szöveges leírás (melynek egy része 50 percben előszóban is meghallgatható), **75 madár hangja** 60 percben köze **700 színes és fekete-fehér illusztráció** és **50 színes táblakép** mutatja be a Magyarországon honos, részben már kihalt állatokat.
Magyar MPC2 **5999 Ft**



Angol-magyar menedzser szótár

Az üzleti életben egygyakrabban angol nyelvű üzleti és számtástechnikai kifejezések, az Internet használatához nélkülözhetetlen angol **fogalmak** magyar jelentését és helyes angol kiejtését mutatja be a program, amely kinyomtatható szócikkkeket és **másfél órnyi hanganyagot** tartalmaz.
Magyar MPC, hibrid **3999 Ft**



Internet fogalmtár

Az Internet legfontosabb fogalmainak gyűjteménye
695 Ft



HA NEM LENNE KÖVETÉS PAPIR...!

A következő Hasbro-játék tanulmányozásával több mint egy évtizedet foglalkoztam, tehát nemcsak a fejlesztés, hanem a kérdés avatott szakértője. Az alapul szolgáló "bábás" játék minimális konfigurációjával egy toll és a "Matek" vagy "Szám" táblázat felvételével az egész játék kimeríthetően táborszámú szolgálva az a játékhoz szükséges pályáknak, melyet a leendő torpedóhasználó egy Missalán Editor (ejtsd: vonalzós) segítségével teljesen szabadon alakíthat ki. Hasbroék Battleshipnek hívják a játékot, de mi nevezük nekik Torpedó...

Küldetések már csak annyiban épültek be az eredeti játékba, hogy a flottáinkat itt-ott 10x10-es hálókban helyezhetjük el – a torpedó modern tengerészeti hadviselését szimuláló játékokkal ellentétben itt magára, ráadásul az a játékban megfigyelhető nem körülményes real time-ban. A többi három gyakorló küldetést mindenképpen a játék és szöveg végigjárszál, mert ezek fokozatosan vezetnek meg a játék irányításával. A Clash of the Titans című egy flottával ellátott

vegyíthetők a felszíni egységekkel, csak átalított képezhettek. Lehetőség szerint érdemes az erőket nem túlzottan koncentrálni, szaz ha lehetőség van rá, több flottát is felállítani. Flottának számít egy magányos ramboló is, ami felderítésben lesz nagyszerű: ha egy flottának egy ellenséges flottával szembeesik szektorban tartózkodik, akkor látjuk az ellenséges hajókat – következőképp egy távolabb levő

flotta felé és fegyverekéntre (ha a küldetés Air Strike, erre nincs külön szükség, a dolog ilyenkor automatikusan zajlik). Üzemanyagkérdésekkel nem kell foglalkoznunk, ha fogytán a lé, akkor automatikusan hazaroppannak az anyahajók. Set Way Points: Ezzel lehet mozgatni a flottát egy adott útvonalon. Menüjelek első pontjával körüljárjuk az útvonalat (a flotta megáll), a másodikkal pedig visszatérünk a játékhöz.

BATTLESHIP

A szabályok leírásaitól eltekintve, egy-egy a székess helyhiány, másrészt az elképesztő mennyiségű...

...vagy a különféle rakéták, víz alatti és légi hadi-tengerészeti egységek kombinált irányítására; a

...szektorban tartózkodik, akkor látjuk az ellenséges hajókat – következőképp egy távolabb levő

flotta felé és fegyverekéntre (ha a küldetés Air Strike, erre nincs külön szükség, a dolog ilyenkor automatikusan zajlik). Üzemanyagkérdésekkel nem kell foglalkoznunk, ha fogytán a lé, akkor automatikusan hazaroppannak az anyahajók.

Ez érdekes. Megvertem a számítógépet?

Mission Completed

Elég időt fordítottam a játék használatára, hogy egy sima torpedóval akart volna kitalálni a '97-es PC-játékpiacon. Még akkor is, ha azt az "Mindent a látványért" mozgalom jegyében minden földi jóval felajánlottak: a különböző méretű hajók modern haditengerészeti egységek képét öltötték magukra, ágyúlévesektől és rakétasívtól dühörögnek a hangszórók, füstölög a kockás lap (a real napj nem tudtam megtámasztani), hogy az meggyezthetős, miközben a háttérben egy rakásnyi, elég jó minőségű rendelőt hall norman mozi mutatja az aktuális eseményt.

Na nem. A dolog nagyon csúsz, de a sima torpedó csak a négy részből álló gyakorlóssorozat első darabja: egy 10x10-es szektorban kell elhelyeznünk minden hajótípusból egy-egy darabot, aztán után a szokásos "bénegy-talált-süllyedt"-módszer alapján zajlik a történet – aki előbb elvesztí az összes hajóját, az veszített. Itt már van két elég nagy marhaság: nemhogy a csúcsával, de egymással szomszédos négyzetekbe is lehet hajót tenni, és csak vízszintesen állhatnak.

A többi gyakorló rész, a World Domination és a

World Dominationben az aktív flották számának illetve összerakításának variálásával tulajdonképpen végtelen számú új helyzet generálható (scenarióknál természetesen ez fix). A különböző hajók mérete egyrészt a rajuk levő fegyverzet kaliberére (egyben hatótávolságára és hatékonyságára), a típusa pedig a fegyverzet típusa szerint:

Destroyer: Közepes ágyúkkal és közepes rakétákkal felszerelt ramboló.

Frigate: Rakétafregatt a rombolóhoz hasonló fegyverzettel, de van rajta egy rakás torpedó is, továbbá aknákat is lerakhatunk vele.

Cruiser: Rakétachárzó kis kiterjedésű ágyúkkal, viszont akad rajta néhány több robbanófejű rakéta a majdnem biztosan találati fajtától és néhány cirkáló rakéta is.

Carrier: Anyahajók.

Méretétől függően 1 helikopter és 1-3 vadászbombázó kap helyet rajta.

Battleship: Csatahajó. Közepes, nagy és XXL-es ágyúk, valamint cirkáló rakéták.

Submarine: Különféle méretű torpedókkal és cirkáló rakétákkal felszerelt tengeralattjárók. Csak helikopterek szűrhetik ki őket – vagy a hajóink, ha szomszédos szektorban vannak, de addigra jelenlétükről már egyéb jelek is árulkodni fognak... A tengeralattjárók egyébként nem

...szektorban tartózkodik, akkor látjuk az ellenséges hajókat – következőképp egy távolabb levő

flotta felé és fegyverekéntre (ha a küldetés Air Strike, erre nincs külön szükség, a dolog ilyenkor automatikusan zajlik). Üzemanyagkérdésekkel nem kell foglalkoznunk, ha fogytán a lé, akkor automatikusan hazaroppannak az anyahajók. Set Way Points: Ezzel lehet mozgatni a flottát egy adott útvonalon. Menüjelek első pontjával körüljárjuk az útvonalat (a flotta megáll), a másodikkal pedig visszatérünk a játékhöz.

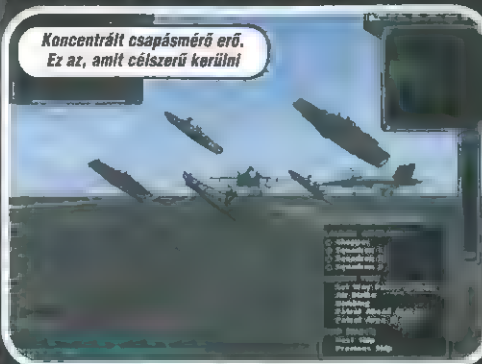
A pontintert flottánkra/bázisunkra mozgathatjuk, ahonnan levő hajókat és állapítottuk, click után amattunk parancsokat a flotta egészének: Fire Weapons: Tűzparancs valamelyik egységnek. A program rányújt a szektorra, amelyben kiválaszthatjuk a kívánt hajót, majd a hajó menüjében a kívánt fegyvert. Ezután ki kell választanunk a célszektort, majd ott a pontos célt. A találat nem biztos, tehát célszerű egyszerre annyi lövést elen-

...szektorban tartózkodik, akkor látjuk az ellenséges hajókat – következőképp egy távolabb levő

flotta felé és fegyverekéntre (ha a küldetés Air Strike, erre nincs külön szükség, a dolog ilyenkor automatikusan zajlik). Üzemanyagkérdésekkel nem kell foglalkoznunk, ha fogytán a lé, akkor automatikusan hazaroppannak az anyahajók.

Enyhén szőlvá volt némi előzetes fenntartásom a Battleshippe szemben, mondván, mi a fenét akarnak kihozni egy torpedóból – de miután elkezdtem játszani vele, ezek szépen el is szölettek, mert a játék nagyszerű. Gyors, látványos, könnyen kezelhető – multiplayerben pedig varázslatos szórakozás. Ajánlom figyelmébe mindenkinek.

Derék gépeim visszatértek egy légitámadásból



Koncentrált csapásmérő erő. Ez az, amit célszerű körülni

Kiadja: Hasbro Int.

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486DX266, 8MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN95

94%

CINKELT

PERFECT WEAPON (PLAYSTATION)

A következő kód sérthetatlenné tesz minket, tehát az energiakijelzőnk sosem fog csökkenni. Menet közben nyomjunk egy Startot, azaz pauszáljunk, s gyorsan nyomjuk le a KÖR+NÉGYZET+JOBB gombokat egyszerre. Erresszük fel őket, majd hasonló gyorsasággal szintén egyszerre nyomjuk le a BAL+R1+R2 kombinációt. Ekkor egy hangot hallhatunk - legalábbis, ha jól csináltuk. Engedjük tovább a játékot, és élvezzük a sérthetatlenséget.

IRONMAN/X-O MAND- WAR IN HEAVY METAL (PLAYSTATION)

A játék password opciójánál a következő kódokat beírva minden extrát megkapunk, plusz még 99 életet is. Egy játékos mód - Utolsó szint: C04A770777777
777777777777
Két játékos mód - Utolsó szint: C02A77X777777
777777777777

RE-LOADED (PLAYSTATION)

Csakúgy mint a játék előző részében, a következő kódokat a Pause képernyőn kell beírni, de csak azután, hogy az L1 és L2 gombokat már kb. 10 másodperce lenyomva tartottuk, és a kódok beírása alatt továbbra is így tartjuk őket.

Extra lőszér: HÁROMSZÖG, BAL, BAL, BAL, KÖR, HÁROMSZÖG, LE.
Pálya ugrás: BAL, HÁROMSZÖG, X, JOBB, KÖR, HÁROMSZÖG, LE.
Extra életerő: LE, JOBB, BAL, HÁROMSZÖG, JOBB, LE.
Fegyver power-up: BAL, FEL, X, KÖR.
Mindegyik cheat amit beírunk, a pause menüben fog megjelenni, amiket ezután az X-szel fogunk tudni kiváltani.

CRUSADER: NO REMORSE (SATURN/PLAYSTATION)

A főmenüből menjünk a Load Game-re, majd a Teleport Missionre, kód-szónak pedig a következőt adjuk meg: LOSR. A gép látszólag úgy veszi, mint ha hibás kódszót adtunk volna meg, de játék közben mégis a következő csalások fognak a rendelkezésünkre állni:

Teljes életerő, és energia:
Saturn - nyomjuk le egyszerre az A+B+C-t.
PlayStation - nyomjuk le a NÉGYZET+R1-et.
Teljes fegyverzet és az összes tárgy:
Saturn - nyomjuk le az X+Y+Z-t egy-egy alkalommal.
PlayStation - nyomjuk le a KÖR+R1-et.

COMMAND & CONQUER (SATURN)

Íme néhány csalás ehhez a kitűnő stratégiai játékhoz. A bevételükhöz még meg sem kell állítani a játékot, tehát simán, az első küldetést elindítva, menet közben üssük be őket.

Pénz kód: JOBB, BAL, A, B, C, Z, Y, X, JOBB, BAL. Ahányszor csak ezt a trükköt elvégezzük, a pénzünk 5000\$-ral fog növekedni.

Térkép kód: FEL, LE, JOBB, BAL, A, FEL, LE, JOBB, BAL, A. Hirtelen a térkép összes fekete része felderítődik, s így könnyen figyelemmel kísérhetjük az ellenség mozgását.

Nukleáris bomba kód: A, B, C, BAL, LE, JOBB, FEL, BAL, LE, JOBB, FEL, A. Ezzel rögtön egy indítható nukleáris fegyver boldog tulajdonosai leszünk.
Ion-ágyú kód: A, B, C, BAL, LE, JOBB, FEL, BAL, LE, JOBB, FEL, B. Ezzel a csapataink egy ion-ágyúval gyarapodnak.

Légi csapás kód: A, B, C, BAL, LE, JOBB, FEL, BAL, LE, JOBB, FEL, C. Egy air strike ikon fog megjelenni az oldallapon.

Lézer kód: X, Y, Z, JOBB, LE, BAL, FEL, JOBB, LE, BAL, FEL, X. Ahhoz, hogy ez működjön, már rendelkezniük kell egy Orca VTOL helikopterrel!

Építkezés kód: Y, A, B, B, A, LE, A, B, B, A, LE, FEL. Mielőtt ezt bevennénk, szükségünk lesz minimum egy energiaközpont-ra és barakkokra. Segítségével annyi munkaerőt, és eszközt kapunk, amennyire csak szükségünk van. A pénzkóddal együtt használva iszonyú gyorsan építhetünk.

Visoroid kód: C, JOBB, A, Z, Y, B, FEL, B, B, A. Időnként egy blob fog megjelenni a pályán.

SOVIET STRIKE (SATURN)

Kedves Elvtársak, a Saturn verzióban mások a pályakódok, mint a PlayStation változatban, íme:

Crimia - KHAZHA
Black Sea - VERBLUD
Caspian - YADRO
Dracula - PERIWUROT

DIE HARD TRILOGY (SATURN)

A PlayStation verziót már kiveséztük, most következzen néhány Saturnos cheat!

A második résznel amint meglátjuk, hogy valaki tüzel ránk, rögtön hajítunk egy gránátot. Ha jól csináltuk, egy M16-os géppisztoly villan fel a képernyőn, s innentől fogva ez lesz az alapfegyver. Érdekességképpen eláruljuk, hogy ugyanezen a pályán rövid időre magunkra uszíthatjuk a rendőrokat is, meghozzá úgy, ha rögtön a játék elején elintézzük az első két rendőrkészlet.

De jöjjön inkább az igazi, "BIG" csaló kód: amikor a játék töltődik, és a Die Hard copyright jogainak a képernyője látható, azalatt üssük be: C, A, B, B, Y, C, A, B, B, Y. Ha eredményesek voltunk, bevilan egy fehér képer-

nyő, mutatva, hogy a cheat aktív. Ezután bármelyik részt elindítva, és a játékot lepauszálva nyomban láthatjuk, hogy a Pause menü néhány csaló opcióval bővült, úgy mint pályaugrás, vagy sérthetatlenség.

HARDCORE 4X4 (SATURN)

Az alábbi csalásokat pauszálás után használhat!

Tank mód: A, B, JOBB, A, C, A, LE, A, B, JOBB, A.

Örök turbó: C, JOBB, A, Z, Y, C, A, JOBB.

TV kamera nézet: JOBB, A, BAL, BAL, Y, LE, FEL, BAL, BAL.

Ugrás az utolsó körre (csak akkor működik, ha az első helyen autózunk): BAL, BAL, BAL, A, A, A, BAL, BAL, BAL, A, A, A.

SONIC 3D (SATURN)

A címképernyőn tartsak lenyomva a FEL+JOBB-ot, az A-t és a C-t egyszerre, s a Starttal így indítsuk el a programot. Nos, ezután már csak annyi a dolgunk, hogy játék közben pauszáljunk, és az A-val, a B-vel, vagy a C-vel pályát ugorjunk, attól függően, hogy mekkora részt akarunk kihagyni. Ezen kívül ráadásul az X-szel extra életet kapunk, az Y-nal extra modált, a Z-vel pedig Smaragdot.

DONKEY KONG COUNTRY 3 (SNES)

A múlt számminkban között trükkökhöz íme még néhány további csalás. A bevétel módja változatlan, tehát a Game Select képernyőn először is be kell adnunk az L, R, R, L, R, R, L, R, L, R, L, R kódot, majd a csalásokat ezután írhatjuk be.

MUSIC - A Music Test módba kerülünk.

LIVES - a játékot 50 élettel kezdhetjük.

APK

COLOR - megváltozik Dixie és Kiddy ruhájának a színe.

MERRY - a karácsonyi mód bekapcsolása, aminél néhány bónuszpálya grafikája megváltozik.

WAVERACE 64 (N64)

Valami újat akartok? Próbáljátok ki, milyen egy delfin hátán lovagolni! A főmenüből a Stunt módot válasszuk, majd a Jet Ski kiválasztása után ügyeljünk, hogy a Dolphin Park pályán legyünk. Kezdjük el a versenyt. Hogy működjön a dolog, már az első körben át kell mennünk minden egyes karikán, és minden egyes figurázást be kell mutatnunk, ráadásul még az időnek sem szabad kifutnia. Ha ez sikerül, egy delfin visítást fogunk hallani. Ekkor menjünk vissza a főmenübe, és induljunk a bajnokságon (Championship) normál fokozaton. Indítsuk el a Warm Upot, majd amikor kiválasztjuk a Jet Skinet, húzzuk lefelé az analóg joyst, és tartsuk lenyomva az A gombot mindaddig, amíg a verseny elkezdődik. Ekkor a Dolphin Parkban találjuk magunkat, és a Jet Ski helyett egy delfin van alattunk.

TUROK: DINOSAUR HUNTER (N64)

A lényegesebb Turok cheateket a múlt számunkban olvashattátok, most néhány kevésbé hasznos, de felettébb érdekes kód következik.

Disco mód: 8NFFRR. Hatására az ellenfelek nem támadni, hanem táncolni fognak. (Kivételet képeznek persze a rovarok.)

Vázlat mód: DLKTDR. A gyönyörű 3D-s grafika egy monokróm "rajzzá" válik. Galéria: THBST. A gép bemutatja az összes ellenfelet.

Credits: FDTMDS. A készítők névsora.

All Cheats: RBNSMTH. Az összes cheat beírása.

ALIEN TRILOGY (PC)

COMENANDHAVEAGO - összes fegyver
IFYOUTHINKYOUAREHANDENOUGH - végtelen munició
NADIAPOPOVxx - szintugrás (1-34)

HELLBENDER (PC)

Kissé eltolták a programozók a nehézségiszintet, annyira lehetetlen megoldani egy problémát, hogy könnyen nevezhetnék a játékot idegrombolónak. Hál' Istennek elrejtettek benne egy-két könnyítő kódot:

IMPUMPD - összes fegyver
URDEAD - hozzáférés egy bizonyos fegyverhez (a csillagot egy egyjegyű számmal kell behelyettesíteni)
TOTLPWR - energia max.-ra
AUNTEM - szintugrás (a csillagot 1-8 -ig lehet behelyettesíteni)
IMSTUCK - ugrás a következő szintre

ARCHIMEDEAN DYNASTY (PC)

A játékállások a SAVES alkönyvtárban szimpla szöveges infokat tartalmaznak, így tehát akár egy sima Notepaddel is átszerkeszthetők a dolgok. A második sorban a CREDITS után találjuk a jelenlegi készpénzünket. Ha átírjuk 99999-re az jelentősen segít majd anyagi helyzetünkön. Még több apróság is átírható, de ezekkel csínjyan kell bánni, mert majdnem mindegyikhez több sort is módosítani kell - ha nem tesszük a játékállás betöltésének egy szép fagyás lesz a jutalma.

DAYTONA (PC)

Ha az valamelyik versenyen az elért eredmény elegendő ahhoz, hogy beüthessük a nevünket, ptyögjük be régi Sega-sikerek kezdőbetűit, ponttal elválasztva egymástól, például O.R(Outrun) S.H(Space Harrier) A.B(After Burner) O.R(Out Run) és az

eredeti zenék szólnak a játékokban. Ha PC-módot választunk, a pálya kiválasztása után nyomjuk a Space-t, amikor autót választunk. Time Lap módba kerüünk. Befejezés után válaszoljunk Yest a visszajátszáshoz és az F9 gombbal helikopter nézetből követhetjük az eseményeket.

DIE HARD TRILOGY (PC)

A három játék közül bármelyikben állítsuk meg a játékot az Esc gombbal, majd nyomjuk le az R-t és a 2-t
Die Hard 1:
REAR - az ellenségek a lábuk közé
Worzenkának
RUDE - Isten mód
REDO - 50 gránát
AAAAAAAAAAARRRR - csontváz mód
RUDDER - végtelen lőszer a fegyverekhez sorban. Egyszer kell beütni a shotgunhoz, kétszer a P5-höz és így tovább

Die Hard 2:
DARE - Isten mód
RELOAD - egy csomó gránát és rakéta

Die Hard 3:
EOXOELXDL - jobban meglöki a kocsikat, és ettől néha fel is fordulnak

STRIFE (PC)

A shareware verzió kódjai:
STUFF - legyőzhetetlenség, összes fegyver, kulcs
IAMGOD - legyőzhetetlenség(csak így simán)
GUNS - összes fegyver
OPEN - összes kulcs
KILLEM - a szinten lévő összes ellenfelet kiltassa
SPIRIT - no clipping mode
GOTOxx - szintugrás (32-34)
MOVEMEx - ugrás a térkép egy bizonyos "x" pontjára
IDDT - teljes térkép
ILIVE - energia
IDMYPOS - megmutatja a koordinátákat

A teljes verzió kódjai:
JIMMY - összes kulcs
TOPO - teljes térkép
ELVIS - no clipping mode
SCOOTx - ugrás a térkép egy bizonyos "x" pontjára

HUMANS 3: EVOLUTION (AMIGA)

Íme az összes pályakód a HUMANS sorozat legutolsó és legélvezetesebb tagjához:

MOONBASE
2- FLOORS ON FIRE
3- CAMERA TOASTY
4- JUMPING BEANS
5- SPANNER EATEN

ANCIENT EGYPT
8- CHALK N CHEESE
7- EYEBROW JUMPER
8- MAD HEAD FRED
9- SPACE CHOMPERS
10- A BIG BEATING
11- GOING TO MARS
12- HUGE TURNIPS
13- PINK PEA SOUP
14- LUMPS OF MUD
15- PILES OF SPUD

ANCIENT CHINA
16- GLENZ VECTORS
17- HUNKY DORY
18- RASTER TUNNEL
19- LICKERTY SPLIT
20- PORK CHOP CITY
21- CANNIBAL BOB
22- BABOON CASES
23- SHOTGUN DOODER
24- DRAGON BALLS
25- INTERFERENCE

THE VIKING ERA
26- BEEEEEEEEEEEEEEF
27- MUSHROOM SOUP
28- THE SLAM DUNK
29- IN TURKEY TOWN
30- KING KEV HMMMM
31- MAN DING A SHOP
32- SPIT N POLISH
33- PIE DOMINATION
34- DANCING DINGO
35- RED EGG TIMER

MODERN JAPAN
36- DONUT DIMPLE
37- BEASTRO FLAPS
38- KOMBO LICKERS
39- BOMB BANGERS
40- DONKEY WARRIORS
41- BONUS ARE GOOD
42- SNAKES IN TOWN
43- KING PIN BEAST
44- CRUSTY DOFFIN
45- BLUE TREE TOPS

THE SHERWOOD FOREST
46- PURPLE BULLET
47- BACON SQUASHER
48- HELL AND BACK
49- TROUSER TRICKS
50- MASTER JODEZ
51- CONCRETE BREAD
52- SLIMERY TEACHUP
53- TASTY BRICKS
54- TICKLE FLICKERS
55- TABLE OF SKIDS

CAMELOT
56- ONEGS OF CAT
57- HOPPING TABLES
58- LIGHT HOODLES
59- HOWLING GARAGE
60- ZOOMING TACTIC
61- CAMPET KICKERS
62- PLASMA DRIVER
63- ROCK OF ROCK
64- BEANS ALIVE
65- TEACAKE BLISS

IMPERIUM GALACTICA (PC)

A játékban a cheatok aktiválásához nyomjuk le a Shiftet, majd gépeljük be: KAROLY. Ezután egy billentyű lenyomásával a következő csatlósokat érhetjük el:

c - az összes kolónia és felfedezés, ha még egyszer megadjuk, lehet cheatelni a bolygókon is

v - +100.000 szotyinka
Az 5-6-7-8-9 gombokkal a rangunkat állíthatjuk emelkedő sorrendben, de erre azért nem árt vigyázni, hiszen az 5 billentyűvel elérhető rangtól már látjuk az egész galaxist, és ha olyan helyre küldjük a hajóinkat, ahova nem lehet, akkor elvesztjük a flottát és egyből szépen le is fokoznak bennünket.

Újra itt a nyár! Meg én is. (Ezt hívják halmazati bűntetésnek.) Jön CoVboy apó a nagy levélcsordával, marhaságokkal és most először csirkeségekkel is, legalábbis dekoráció szinten, mert megtetszett a Redneck Rampage reklámja. Már most megígérhetem, hogy ebben a hónapban csupa zöltséget fogok beszélni, Mert a zöldön zöldön az nagyon díszes. Kezdesnek egy usque mérges úriember lrománya fogja megadni az alaphangot :
Helló CoVboy!

A múlt hónapban írtam már nektek, a nevem Gjazza the Software-piratee. Azért nem írom le a rendes nevemet, mert már leírtam az előző levélben. Persze null reakció! Már nem azért, tudom, hogy marha sok levelet kapsz, de valami reakció azért lehetne, hogy pl. XY-nal nem értek egyet. Ő úgyis tudni fogja, hogy kiről van szó. Régebben bevált szokás volt, hogy Zolee választott embereknek az újságban legalább egy sorban. Ez nem véletlenül lett kitalálva.

Itt akkor meg is torpanhatnánk egy szóra. Beismerem, hogy nem válaszoltam a leveledre egy sorban. Szánomban bűnelmet. A győtrő bűntudattól oly módon óhajtottam szabadulni, hogy odaírtam egy újságoshoz, és magamhoz szólítottam egy áprilisi 576-ot. Ennek a sajtóorgánumnak ugyanis nem voltott mellékhatása, hogy messze ül a gond felhőit az orcáról. (Ettől a hónaptól elő is fizetek rá, mert úgy hallottam, úriemberéknél az dukál.) Fel is csaptam a lapokat a Tudomány Tárházánál (gondolom, mondani sem kell, hogy ez a Csevegő fedőneve). Képzeld, mit látok?! Az egész rovatnak majdnem a fele kizárólag egyetlen levéllel foglalkozik 'Válaszolóív' címszó alatt. Mondjam, hogy hívják a levélíróit? Szóval tényleg null reakció, és tényleg bocs, hogy nem válaszoltam egy sorban. Egyébként az egysoros válaszokat nem tartom szerencsésnek (még ha a Zolee csinálta, akkor sem), mert ugyan lehet, hogy a levél írója tudja, hogy miről van szó - de másik 20-30 ezer ember meg nem igazán, tehát a dolgot egyfajta káosz-feeling lengedezné be. Na ezen kívül még lenne 1 pár hozzászólásom:

1. Tényleg lehetne stábfotó, de ne olyan igazolványkép-szerű, hanem életszagúbb. Jó. Rendben. A következő számban lesz stábfotó. Fogalmam sincs, hogy kit akarsz ljesztgetni ezekkel az arckokkal, de életszagú lesz, az biztos. Azt viszont már előre megmondom, hogy darts nyilak dobálása, baj-

zok rajzolása, voodoo varázslat és hasonló praktikák a képekkel hatásáigilag tiltva vannak.
2. A poszter maradjon. Lehet, hogy elérne a helyén 1-2 leírás, de nem emelkednétek ki a többi újság közül, pedig ezzel a poszterrel egyediek vagytok.
Rendben. Poszter maradj.
3. Lehet Comix Corner és novella is, mert ettől változatosabb a lap, és nem olyan sablonos.
Jóban is egyetértünk. Viszont elég sokan nem akarják őket, tehát alkalmasint muszáj kompromisszumnak születnie. Addig vegyük úgy, hogy ezek a rovatok plhennek.
4. Kérdőív is lehet. Imádom a kérdőíveket!
Ezt a levelet azért írtam, mert szívemen viselem a lap sorsát! A Csevegőben írhatnál legalább egy egyszavas megjegyzést, hogy tudjam, hogy ezt elolvastad. Meg azt is jó lenne odaírni, hogy Gjazának.
Ismételten szeretnék megnyugtatni mindenkit, hogy az ide érkező leveleket legalább két ember elolvassa. Én például ezért a levélért kaptam vagy 15 felkiáltójelet és két összehúzott szemöldököt az első olvasástól - mármint azért, mert "nem válaszoltam" az előző levélre. Gjazának: Elolvastam. Null reakció.
Érdekes levél következik, amelyben egy mélyen szántó találós kérdés megfogalmazása mellett megismerkedhetek az arj-zett kérdőívről is:
Hello CoVboy!
Hát ezzel a kérdőívről jó nagy bonyodalmat csináltál! Oldal, ár, CD...Hah! A teljeség kedvéért én is beleszóllok.
Oldalszámnövelés: Allright! Csekély áremelés mellett jöhet pár oldal! De! Ne legyen:
- több reklám (suxx)
- novella (No more vella?)
- hónap baromsága (NO!)
- még több árlista (Fűj!)
Ez a mostani Mixim-katalógus jó ötlet volt! Nem foglal helyet, mégis mindenki elolvassa! (Az jó. A Miximnél is azt szeretnék.)
Hát ennyi lenne a véleményem. Valami még piszkálja a csőrömet. Egy kérdés:

MIÉRT NINCSEN HOMEPAGE-É ÉS E-MAILJE AZ 576-NAK?

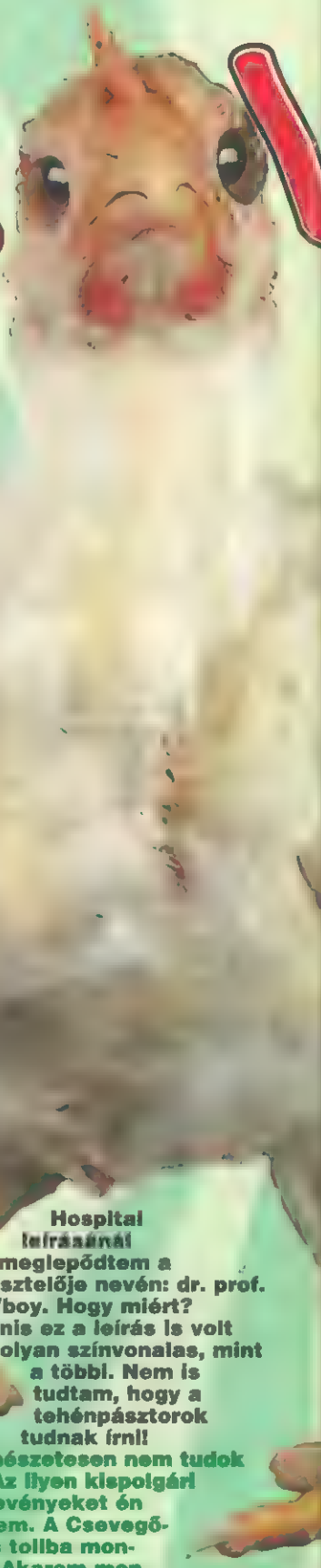
Csevegő

Hm, miért? Nem érné meg? Haha! Dehogynem! Akkor meg miért nincs? Na jó, békén hagylak.
MCH of Propeller
Na igen. Amikor először bebókláztam ide, én is pont ezt a találós kérdést szeggeztem neki mindenkinnek. Azt mondták, hogy ha ilyen kell, akkor nem gond, holnaptól lesz. Illetve ez volt az elképzelés. Namármost a telefonászok szeretettel vették érdeklődésünket, és örömmel közölték, hogy már szeptemberben megoldódik ez a problémánk. Mármint szeptemberben fogják majd megmondani, hogy mikor lesznek hajlandók olyan telefonvonalat beszerezni, amin másnászörfözni is lehet. Jópofa, nem?! Viszonylag gyorsak. Tehát hőmpédzsre még várni kell egy pöttyet, amit részemről már csak azért is roppantul sajnálok, mert csodaszép, tejjel-mézsel folyó kis honlapot találtam én ki, mindenféle letölthető nyálánksággal, online magazinnal, meg hasonlakkal. Azonkívül egy füst alatt rögtön lenne hely novel-

Hospital
Infrááránál
meglepődtem a tesztelője nevén: dr. prof. CoVboy. Hogy miért? Ugyanis ez a leírás is volt olyan színvonalas, mint a többi. Nem is tudtam, hogy a tehénpásztorok tudnak írni!

Természetesen nem tudok írni. Az ilyen kispolgári csökevényeket én elvetem. A Csevegőből is tollba mondom. Akarom mondani: szövegszerkesztőbe, a hi-tech pásztorok már csak ilyenek. A Theme Hospital két oldala pedig teljes egészében nyomdahiba volt.
Helló CoVboy! A vonal túlsó felén Stryker beszél. Gondolom ebből már ki is találád, hogy én egy Mortal-mánias vagyok, és ez igaz is. A Mortal szerintem egy kiváló játék ezért havonta mini-

láknak, Comix Cornereknek, és mindennek, ami az újság-ból kimeradt.
Röpke válasz következik egy röpke levélre:
Helló CoWboy!
A nevem Fidó Didó. És az újsággal kapcsolatos dolgokat szeretnék megemlíteni. Szeretném, ha visszahoznátok azt a fránya Hónap Bukása cikket. Miért? Régebben kiröhögtem a belemet tőle. Amúgy én is PC-s vagyok, mint az újság olvasóinak nagy része. A Theme



vegő

mum fél oldalt kellene szentelni neki. A Mortalosokon kívül felőlem azt sértegetsz, akit akarsz, de ezt a szilikongyeredumát jó lenne ha abbahagynád, mert különben hívom a 107-et. Egyébként az újság nagyon tetszik, őle si nav evtezif yge ervé. Ezek voltak röviden Stryker kívánságai.

Ez a Mortal Újós engem. Hetekig hajkurásztam Mortal-poszterre valót. Illetve posztersorozatra valót, mert úgy gondoltam, hogy le lehet nyomni az összes szereplőt – aztán kitit tapátázhatsz a szívénkedvest. A szereplőket ugyanis nyilván előbb megrajzolták vagy megfestették, tehát valahol meg kell lennie ezeknek az artworkoknak. Ez onnan is bizonyos, mert elődöm hagyatékának átvizsgálásakor találtam 7 kis képet Sub-Zeróról meg pár társáról. Ezekből sajnos nem lehetett posztert csinálni, mert legalább az

szereplőkre kellene nagyítani őket – de valahol léteznek ezek a rajzok, és nyilván a többi is. Megkezdtem tehát a hadműveletet, amelynek fő csapásiránya az Acclaim magyarországi képviselője volt. Sírálalmra köztölték, hogy annyi Mortalos anyaguk van, hogy a Nagykörutat le végigplakátozhatom velük. Hohó, akkor lejmi

Kaptam is egy SyQuestet azzal, hogy ezen Mort

poszter helyek vannak (de legalábbis egy). A szerkesztőségben nagy boldogan nyitogatam a cuccot – hát mi van rajta? A Space Jam kézikönyvének a szövege, Quark file-ban. Fekete-fehérben. Hm. Ebből nem lesz Mortal-poszter. További siralmok az előző helyre, újabb ígéret: most kocogunk a germánokhoz valami kiállításra, onnan

hozunk neked egy rakás MK-anyagot. Az új saákmány CD-n érkezik. Ez már biztatóbb, ilyenén már elfér egy-két poszter. Sajnos megint nem teljes a siker: Mortalnak Mortal, csak nem poszter, hanem összeszűsz tíz képernyő dump a Play-Stationös UMK3-ból. De nem adom fel: lesz Mortal-poszter, ha beledöglök, akkor is! (Legkésőbb a Mortal Kombut 7 megjelenésével egy időben...) Külön azért egyelőre nem frogatunk róla fél oldalt, ha egyszer már kitértyaltuk. Addig vigasztaljon az a tudat, hogy a szilikongyeredum nem az én dumám, hanem a Marliné. Továbbá seakit sem óhajtok megsérteni a Csevegő kusza sorával, nem ez az alapvető cél. Meg egyébként is: Halál a Mortalosokra...

Hello CoVboy!
Engedd meg, hogy bemutakozzam (ha nem engeded meg, olvasd tovább a *-tól) (Jó.)

*Már párszor írtam nektek (amikor még nem ti, hanem ők volt). Pontosabban a Csevegő című kolosszális rovatban (Ez nem ironia!) is helyet kaptam, ugyanis Zoleeeeeeee egy időtlen poénomat időtlenül (és kicsit átídtelenítve) betette, és időtlen csinált belőlem. Erre írtam egy búcsúzó levelet (ez a specialitásom) neki, ami szintén helyet kapott. Tulajdonképpen csak azért írtam, hogy rádöbbsenem kissé "lenéző" stílusára. Nem sikerült. Ez poén. Volt. Lett volna. Szóval nem haragszom rá, és (talán észrevetted) nem mondtam le az újságról. Ezt neki is megmondhatod, bár nem hiszem, hogy én lennék a szívügye. Úly téma: ÉN. (Ez a kedvenc témám.) (Lesz 576 is.) (Az meg az enyém.) (Éljenek a zárójelek!) KONZOLOS vagyok. Van egy NES-em és egy SNES-em. Kitalálhatod, most mit fogok venni. (Notán egy Saturnt?) Az ne tévesszen meg, hogy géppel írok, de van egy Macintoshom, ami nem rossz, de programokban nem vagyok gazdag. Szóval épp tollat készültem ragadni, hogy megkérdezzem, vajon miért is venné egy Nintendo az újságot, amikor valamelyik számban 1, azaz egy, azaz egyetlen egy nintis pro-

gram megjelent. Aztán a következő számban SEMMI. Azaz NULLA. Miután (proteccióval)(meg egy nagykéssel) kijöttem a gyógyóból, ismét hozzátok fordultam, és láttam, hogy van már sok sok nintendo program kösz.

Ha elfogadsz egy tanácsot a jó öreg Jabbatól (ez én vagyok: csúnya és gonosz), ne nagyon foglalj állást bizonyos dolgokban. Bár én nem vagyok drukker, de lehet, hogy a múltkori zöld-fehér szöveged miatt sokan meglinccseltek volna. Az nem valami egészséges dolog. Dícséretes pár munkatársad Nintendo felé hajlása. Tudják, mi a jó... De vannak akik nem veszik ezt lyó néven. Ennyi. Az újság felosztása tökéletes, a dumád még annál is tökéletesebb, majd nem olyan, mint az enyém. Apropó! A februári szám címlapja jobb: a Nintendo jobban néz ki az elejére írva. Persze ezt nem célzásnak mondtam...

U.i.: Légyszí, ha lehet, ne tedd be a leveletem a Csevegőbe, vagy ha mégis, az elejét hagyd le, és maradjunk a Jabba névnel. Nem csípem az álnevezést, de amúgy nem érezhetem magam biztonságban...

N64-kérdésekre a válaszok előrébb, a cikkben. Lehet, hogy nem bölcös dolog állást foglalni bizonyos dolgokban, de azért néha nem árt, mert az ember szép lassan beleállul a bűntudatba. Ez persze nem vonatkozik kimonodottan a Fadrira (egyébként ha valaki lelki problémát csinál magának abból, hogy én melyik focicsapatnak szurkolok, szívje-joga, és egyébként is az teljesen ingyen van). A Nintendo arányával a konzolok között ugyanaz a helyzet kisebb vonalakban, mint a PC-konzol aránnyal. A helyhiány, ugyebár...

Tisztelet CoVboy és 576!
Hogy miért írok, miért kezdem hoggyal a mondatot azt nem tudom, de remélem majd menet közben kitalálom. Az első 576-om az 1991/4 volt. Akkor vettem, amikor kórházban és már nagyon untam magam. (Aha. Tehát orvos vagy.) Noha számítógépem nem volt, megszerettem a lapot és megrendeltem az előző számokat is. Ma már megvan az összes, és mindig figyelemmel követtem a lepbéli eseményeket, de írni nem írtam soha semmit. Illetve egyszer írtam egy poéndús, de velőtlen levelecskét, megtalálhatod az 1993/3-as számban, ami egyébként szerintem egy elég fals változást hozott a lap addigi arculatában. Szerencsére a helyzet azóta javult, a mai design tényleg nyugati színvonalú.

A PC-konzol problémához: nekem kicsit más színezetű a bajom a dologgal. A mai generáció számítógépei közül már sokan rögtön a csúcsmínőségű gépeket kapják kézhez, s nem nőnek fel hozzájuk. Én még egy C64+ magnó összeállítással kezdtem, s tudom mekkora örömet tud szerezni egy kb. fél perces zene és állókép egy játék befejezésénél. A maiak közül sokan azt sem tudják, hova kapjanak, önzöek, és megnyilvánulásaikból ítélve sokuk egy nagy s****t hord a nyakán. Szerintem ezekre a hangokra ne nagyon hallgass, még ha esetleg jelentős számúak lennének, akkor sem. Ha az újság őket kezdené kiszolgálni, silány nyáltömeggé korcsosulna. Őszintén szólva mindig fellekesülök, ha néha-néha beszóltok az ilyeneknek. Ez nekem annyiban PC-konzol probléma, hogy a fenti emberek nagy része eddig a konzolok közül került ki, de sajnos mostanára már az ilyen mentalitású PC-sek száma is egyre több. Én úgy látom, hogy a cikkegyensúly OK.

A dupla Csevegő császár és az új formátumú Hírek is. A Trend rovat jó húzás, kíváncsi vagyok, mit vesztek még nagyító alá. (Arra én is.) Sokan fel-, ti meg elvettétek az ötletet, hogy az 576-ban programozásról vagy bonyolultabb felhasználói programokról írjatok. A magyarázat szerintem elfogadható volt, de én mégis szívesen látnék egy-két dolgot a lapban. Nevezetesen dióhéjban írhatnátok arról, hogy mi is az a prerenderelés, blackbox technika, fmp, gouraud shading polygonok meg ilyenek. Én zabálnám a cikket és tényleg hasznos lenne, hiszen majd minden írástokban van legalább egy ilyen vagy a fentiekhez hasonló kifejezés. Lehet, hogy gyér vagyok a témában, de a következő mondat az "Anyanyelv és kommunikáció" c. könyv buzgó tanulmányozása után sem került közelebb hozzám: "A másik fő újdonság a kocsik kidolgozottsága, ugyanis ezáltal real time-os texture mapped és tökéletesen árnyékoltt polygonos grafikával készültek." Háááát... éljen! András, Budapestről.

Hm. Az utóbbi ezekben csatlakoztatni jelekből sikerült ráismernem Vári Zoli finoman cizellált stílusára. Jó, majd kiadunk hozzá egy értelmező szótárt is. A levél első részében felvetett gondolatokat pedig ajánlom azon számomra levélíró figyelmébe, akik ebben a hónapban is PC-konzol híborúsdíval terheltek postaládámat.

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

**Sikeresen végzett diákok bizonyítványuk bemutatása ellenében
viszonteladói áron vásárolhatnak!!!**

CD ÍRÁS 800,- + ÁFA - től

anyagár nélküli Megbízható anyagra, rövid határidővel, garanciával Hanganyag CD-re írásánál a digitalizálási költség 40,- Ft/perc. (Hordozó lehet audio és DAT kazetta is.)

2 x 25 W aktív hangfal - 1 db	12.900,-
2 x 180 W aktív hangfal - 1 db	15.500,-
33600 Fax Modem Externál	15.900,-
33600 Fax Modem Internál	14.800,-
VIDEO STREAMER (3GB/480000)	15.900,-
Sound Blaster 16 rádiós	12.900,-
SB 65 Creative IDE	7.700,-
6x-es sebességű Matsami CD író	12.700,-
TEENING IT 6000 2mb/4mb VGA 1	8.900,-
17" Pro View SVGA monitor	17.800,-
1-3 GB Seagate IDE Winchester	19.200,-
1-3 GB Seagate IDE Winchester	15.900,-
Pentium 133 Intel CPU	12.300,-
HP 811 Laser printer	18.000,-
Thick padlock Natural Language	10.700,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot! Tel.: 180-8611 Kód: 1471 # Tone üzemmódban

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium 200-ig, 24 órás teszteléssel,

1+2 év garanciával, rakétáról! Teljeskörű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

Kedvező lízing feltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!

**HP Duna
Szakáruhá**

MAX Trust Kft
IX. Boráros tér 7.
(Duna Ház)
Tel.: 3100439

JÁTÉKBOX

Duna Ház
MAX Trust Kft
IX. Boráros tér 7.

SÜBA

Bevásárló Központ

III. Rákóczi u. 36
Tel.: 250-8606/12

Az alábbi új helyeken is találkozhat az 576 KByte PC CD-ROM választékával:

**Ready
COMPUTERS**

Faxbank:
2-333-666
#1310

Bp. V. ker. Vadász u. 36.
Tel: *131-0518, 11-66-96 Fax: 111-8671
H-P: 9.30-18.00 SZ: 9.00-13.00
<http://www.inext.hu/ready>

**PENTIUM KOMPLETT(!)
KONFIGURÁCIÓ**

5k86-100 107.500 Ft
8 MB RAM, 14" LR NI SVGA, 1 GB HDD
1MB PCI VGA, 1.44, Mini torony, 102g bill.
PENTIUM 133 130.500 Ft
16 MB RAM, 14" LR NI SVGA, 1.3GB HDD
1 MB PCI VGA, 1.44, Mini torony, 102g bill.

**ALKATRÉSZEK TELJES
VÁLASZTÉKA**

586 VX 256K/HX 512K	13.700/16.700 Ft
Gigabyte VX/HX 512K	20.600/24.900 Ft
OEM SB 16/32	10.800/14.300 Ft
Intel P133 / 166 CPU	21.700/31.500 Ft
6x/12x CD ROM	13.000/15.900 Ft
1.3 GB/1.7 GB HDD	28.800/32.000 Ft
14" Targa / 15" Shamr.	29.900/47.600 Ft

HP, Epson, Canon nyomtatók
Árainkra 25% ÁFA-t számolunk fel!

**Gyűjteményem
ajánlata**

Winchester, egy 576 KByte-
ban Laplace programokat talál
reg. játékokat, számítógépes
1929 Hódol egy 1000 oldalas
1000 Hódol egy 1000 oldalas
Tel.: 1295-303 (9-14 óráig)

8 Készlet SNIGERS / sporttáskák
8000 Ft-tól, 1.44, Mini torony, 102g bill.
1.3 GB/1.7 GB HDD
14" Targa / 15" Shamr.

I. díj: Demeter Lászlóné,
Budapest (**SNIGERS** focilabda+ **SNIGERS**
ajándéksomag)
II. díj: Horváth Péter,
Tata (**SNIGERS** sporttáska+ **SNIGERS**
ajándéksomag)
III. díj: Hörnyeki Tamás,
Budapest (**SNIGERS** baseball sapka+
SNIGERS ajándéksomag)

**BALATI Computers
1146 Budapest
Thököly út 88.**

Árlistában:
Winchester, CD-ROM-ek, CD írók,
hangkártyák, GSM kártyák,
egyéb alkatrészek,
Internet szolg.
2000 Ft-tól + ÁFA-tól
1000-10000, 1.44, 1.2, 1.6MB,
14", Hód, 102g, bill.
117000, + ÁFA
alkatrészekből diákoknak
5% kedvezmény

Használt, mekódi
alkatrészeit beszámítjuk.
Javítás, tanácsadás.

Viszonteladók is
kiszolgálunk!
Kérje árlistánkat!

Tel./Fax: 341-5343,
06-20/264-507

Nyitvatartás:
H-P 9-17h-ig

A P R Ó H I R D E T É S E K

AMIGA KÍNÁL

Commodore-Amiga Gyorsszervíz és kereskedelem Számítógépek, nyomtatók, monitorok, drive-ok, tápegységek, olcsó, garanciális javítása, értékesítése. Commodore turbókártyák. Amigák memóriabővítése. Tel.: 418-8845, 30-510-510

Amiga 600-as számítógép 1.3, 2.0 kickstart átkapcsolóval, lemezekkel, szakirodalmmal eladó. Érd.: 53/373-595

Eladó Amiga 1200-as monitor, winchester, stb. Irányár: 35.000 Ft. Érdeklődni: 46/351-312

A500 (1 MB) + Philips színes monitor + monitor-szűrő + 1 db joy + 1 db mouse + több, mint 300 db lemez játékokkal eladó 60.000 Ft-ért. Érd.: Molnár Gábor 142-2633

C64 KÍNÁL

Eladó egy C64 + 1541 drive + magnó + 2 joy + egér + mátrix nyomtató + 150 lemez + rajzpad. Érd.: Sviertek Norbert Tel.: 221-2375 délután!

EGYÉB KÍNÁL

SEGA MDII + SEGA-MCD, 2 db kontroll padal, 3 db CD-vel, 1 év garanciával, realis áron eladó. Érd.: Kereszthelyi Krisztián Bp

XIV., Tihamér u. 36. 1/1. 1141 Tel.: 363-23-24 (15 óra után)

Eladó SEGA MD + 2 joy (egy 6 gombos) fél év garancia. Ár megegyezés szerint. János Gábor Cím: Homokméggy Gerle u. 7. Tel.: 0678454-013

Eladók a Guru 92/2-93/3 számai (a 92/3-ast kivéve). Ár: megegyezés szerint. Ugyanitt eladó 2 C64-es program: Wasted Time: 600Ft, Lethal Weapon: 500Ft, együtt csak 1000Ft. Valamint játékleírások minden géptípusra. Listát küldök! Cím: 4800 Vásárosnamény, Bocskai u. 27. Ifj. Szabó Barnabás

Eladó: SEGA GameGear + 8 db játék + hálózati adapter. Ár: 30000Ft. Érdeklődni: Berta Gábor 316-58-10

Eladó SNES-re Super GameBoy + 2 db játék T2 + F1. Ár: 6000 Ft. Érdeklődni: Tel.: 06-62-240-569

Eladó SMS + 3 játék + adapter 1 db javítandó Game G + 6 játék + C64 + floppy + színes monitor + 61 lemez. Este 4208330

Eladó SEGA MD + 6 játék (MK 2-3, Sonic, MG1) + 4 joy egyben vagy külön. Tel.: 95/320-928

Eladó PSX-re Soviet Strike - 8500-ért. Tel.: 277-97-09 17h-tól

Megadrive játékok olcsón eladók. Pl. Earthworm Jim. Érd.: 06-30-289866

Eladó 5 hónapos Sony PSX + 2 joy + 4 demo CD + 1 játék. Ár: 50.000 Ft. Érd.: Tel.: 367-30-77 Sűrűs!

SEGA Master System II. 4 játékkal 12.000 Ft-ért eladó. Érdeklődni: Svédá Zsanett Tel.: 48/465-047

Eladó SEGA MD2 3 játékkal, MK2, Desert Strike, Judge Dredd. I. ár: 36000, esetleg külön is. Tel.: 0633440540 Molnár Viktor Dorog, Akácfa út 6.

SNES + 2 db joy + konverter + 14 játék eladó: Judge Dredd, Mickey Mania, Donkey Kong 1-2, Mario Kart, Jungle Book, Aladdin, Mario All Stars, Star Wars 1-3, Mario World, Yoshi's Island, Earthworm Jim2. Érdeklődni 19 óra után: 06-23-341-854. Irányár: 80.000Ft.

Eladó SMD + 2 joy + 6 db játék (Mortal K., Earthworm Jim). Irányár: 30.000Ft. Érd.: (52) 366-782

SEGA Saturnhoz vadonatúj Arcade Racer kormány dobozban 17.000Ft-ért eladó. Tel.: 285-1324

Sony PSX eladó: 1 joy, demo CD, Die Hard Trilogy, Time Commando. Irányár: 60.000Ft. Szocskai László Tel.: 06-33-401-120

Olcsón eladó 2 hónapos SEGA Saturn + 2 joy + Daytona USA cce. Levélcím: Gugolya Róbert 5430 Tiszaföldvár, Körösi út 8.

Eladó SEGA Saturn + 1 joy + 1 játék. Irányár: 47000Ft. Nights + 1 joy: 13000Ft. Külön is. Tel.: 217-81-31

Eladó Playstation -re Wipeout. Érdeklődni este 5 óra után az 56/372-854-es telefonon Berta Gergő-nél. Irányár: 10000Ft

Jó állapotban lévő SMD2 + programok eladók 18e Ft-ért, vagy PSX programért. Érdeklődőknek bővebb információt adok! Tel.: 78/466-040. Cím: Jávör Tamás 6300 Kálcsa, Móra F. u. 99.

Eladó SEGA MD2 + 1 joy + 1 program nem eredeti tráfóval 8000Ft-ért, ugyanitt 3 db SNES program nagyon olcsón eladó. Tel.: 33/441-385

Áron alul eladó: SNES + 2 joy + 1 kazetta (Int. SS. Soccer 2) Irányár: 20.000Ft. Tel.: 57/438-003 Barmikor hívhatok!

Eladó SNES-re Mortal Kombat3 + GameBoy-ra Mario 1-2-3. Érdeklődni: Tel.: 25/310-967

Eladó MD programok: VR - 4000Ft, Shaq-Fu - 4000Ft, Battle Frenzy - 3000Ft, Boogerman - 4000Ft, Shinobi3 - 2500 Ft, NHL '96 - 5500Ft. Érd.: Tel.: 228-21-93

Használt Sony Playstation olcsón eladó! Rebel II, Mortal Trilogy, Porsche Challenge, Fifa 97, Little Big Adventure játékokkal. Érd.: 17óra után Tel.: 284-82-66

A P R Ó H I R D E T É S I S Z E L V É N Y

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekken postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzártá előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (árfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szóznak számít)
Közzületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (árfával) minden további szó 40,- Ft

Plusz sorok

GÉPTÍPUS: ☐ PC ☐ C64 ☐ CSERE ☐ VASTAG BETŰ(+50% FELÁR)
☐ AMIGA ☐ EGYÉB ☐ KÉRES ☐ KÍNÁL ☐ INVERZ (+50% FELÁR)
☐ ROVAT ☐ OPCIÓK ☐ KERET (+50% FELÁR)

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

Kedvezményes előfizetési díj:

negyed évre 850,-
fél évre 1650,-
egy évre 3200,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



COMGAME KFT

1389 Budapest,
Postafiók 132.

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!

KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:
 az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 15 szám 999 Ft-ért,
 az 1994-es évfolyamból megjelölt 7 szám pedig 1100 Ft-ért.

Legújabb akciók:
 az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendeléskor kedvező áron, 2500 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá. Ha ráadásul posztalványon befizetted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk.

A megfizetés rovatoiba írd be:
"REGI SZAMOK!"

90/2.	79,-	91/2.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1.	318,-
90/3.	79,-	91/3.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2.	318,-
90/4.	79,-	91/4.	79,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3.	318,-
90/5.	79,-	91/6.	79,-	92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4.	318,-
90/6.	79,-			92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-		
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	218,-	96/6.	318,-		
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-		
								95/9.	318,-	96/9.	318,-		
								95/10.	318,-	96/10.	318,-		
								95/11.	318,-	96/11.	318,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.



CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!
A pirossal jelölt tételek a hátlapon levő szelvény bemutatásával kaphatók akciós áron!

PC CD ROM

JÁTÉKOK

H/ 11TH HOUR	4999	BUREAU 13	3999
H/ 1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	3999	BUZZ ALDRIN RACE	3999
H/ 1944 ACROSS THE RHINE	3999	H/ CANNON FODDER 2	3999
H/ 7TH GUEST	3999	CAPTAIN QUASAR	4999
100 ARCADE ACTION	1999	CAR & DRIVER	2999
100 CLASSIC ACTION	1999	CAVE MASTER	
100 FIGHTING ACTION	1999	TOMBRAIDER DATA	HIVJ
100 RACING ACTION	1999	CENTRAL INTELLIGENCE	3999
100 SPORTS ACTION	1999	CHAMPIONSHIP MANAGER	
3 KOPONYA TOOLTEC KINGS	9999	96/97	5999
ABSOLUTE PINBALL	9999	CHAOS CONTROL	3999
ADVANCED CIVILIZATION	4999	CHRONICLES OF THE SWORD	4999
ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN	2999	CHRONOMASTER	4999
AFTEELIFE	4999	CITY OF LOST CHILDREN	12999
H/ AIRBORNE RANGER	1999	H/ CIVIL WAR	3999
AL UNSER JR. ARCADE RACING	2999	H/ CIVILIZATION	3999
ALEX DAMPER PRO HOCKEY	3999	CIVILIZATION 2	11999
ALIEN INCIDENT	3999	CLANDESTINE	4999
ALIEN TRILOGY	10999	H/ COLONIZATION	3999
ARCADE AMERICA	3999	COLLOSSUS CHESS X	3999
ARCADE EXPLOSION	1999	COMANCHE 3	HIVJ
ARCADE FRUIT MACHINE	1999	COMBAT CLASSICS 3	4999
ARCHIBALD	5999	COMMAND & CONQUER	7999
ARCHIMEDEAN DYNASTY	4999	COMMANDER BLOOD	3999
ARMORED FIST / CLASSIC ASSAULT RIGS	3999	COMPLETE ONSIDE SOCCER	6999
BANZAI BUG	9999	CONQUERROR AD 1086	5999
BATTLE ARENA TOSHINDEN	9999	CONQUEST OF NEW WORLD	4999
BATTLE CRUISER 3000AD	11999	COUNTER STRIKE	
BATTLE SHIPS	5999	RED ALERT DATA	4999
H/ BENEATH A STEEL SKY	3999	H/ CREATURE SHOCK	3999
BEST 3D GAMES	2999	CRUSADER NO REGRET	9999
BEST ARCADE GAMES	2999	CRUSADER NO REMORSE /	
BEST BATTLE GAMES	2999	CLASSIC	4999
BEST GAMES OF 95	2999	CYBERIA	4999
BEST WINDOWS GAMES	2999	D	3999
H/ BIG RED RACING	3999	D1000	3999
H/ BIRDS OF PREY	3999	DARKER	3999
BLACK KNIGHT	3999	H/ DARK FORCES	4999
BLOOD & MAGIC	10999	DARK LIGHT CONFLICT	11999
BLOODNET	3999	H/ DAWN PATROL	2999
BLOODWING	3999	H/ DAY OF TENTACLE	3999
BUG	9999	DAYTONA USA	9999
		DEATH RALLY	11999
		DEATH & JUNGLE STRIKE	3999

H/ DESTRUCTION DERBY	4999	H/ FIELDS OF GLORY	3999
DESTRUCTION DERBY 2	11999	FIFA SOCCER / CLASSIC	3999
MAGYAR LEIRÁSSAL		FIFA SOCCER 96 / CLASSIC	3999
DEVILS DOMAIN/DIABLO		H/ FLASHBACK	3999
DATA	HIVJ	H/ FLIGHT UNLIMITED	4999
DIABLO	11999	H/ FOOTBALL GLORY	2999
DIO'S VIRTUAL WORLDS	4999	FORK IN THE TALE	9999
DIE HARD TRILOGY	12999	H/ FORMULA 1 GP	3999
DOOM 2	4999	FORMULA 1 GP 2	9999
DOWN IN THE DUMPS	4999	MAGYAR LEIRÁSSAL	
DRAGON LORE II	11999	FRANKENSTEIN	1999
DRAGONHEART	7999	FREDDY PHARKAS	3999
DREAMWEB	3999	FRONT LINES	4999
DUKE NUKEM 3D	9999	H/ FULL THROTTLE	4999
DUKE NUKEM II	2999	FUN PACK	2999
ATOMIC EDITION	7999	FUN PACK 2	2999
DUKE NUKEM II	2999	FUN PACK 3	2999
DUNE	2999	G-NOME	11999
DUNGEON MASTER II	3999	GRAND PRIX MAGIC /	
EARTH SIEGE	3999	GP2 DATA	HIVJ
EARTHQUAKE		H/ GRAND PRIX MANAGER	3999
JIM+PITFALL-GAMEPAD	9999	GRAND PRIX MANAGER 2 C.E.	12999
H/ ECSTASIA	4999	GREEN PORTAL DIABLO TOOLKIT	5999
EF2000 EVOLUTION	11999	GREMLIN CDS COMPILATION	2999
MAGYAR LEIRÁSSAL		GUILTY	3999
EF2000 TACTCOM	5999	GUTS N GARTERS	HIVJ
MAGYAR LEIRÁSSAL		H/ HAND OF FATE/KYRANIA 2	4999
EIGHT BALL DELUXE	2999	HELLFIRE ZONE	3999
H/ ELF	1999	HERETIC COMPILATION	4999
EMPIRE SOCCER	1999	HEROES OF MIDG & MAGIC 2	11999
ERASER TURNABOUT	11999	HEROES OF THE 357TH	2999
EURO 96	4999	H/ OCTANE	3999
EVOLUTION - CIVILIZATION II	4999	H/ HIND	9999
DATA	HIVJ	IRON & LEGIONS OF KYRANIA	4999
EXHUMED	3999	IRON 1&2 ABRAMS	11999
EXTRACTORS	3999	IRON COLLECTION	8999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	INDIANAPOLIS 500	2999
EXTREME VELOCITY		INDYCAR RACING 2	9999
COMPILATION	HIVJ	INFERNO	3999
-AHEAD LONGBOW		IRON ASSAULT	3999
-ATF		H/ INTERNATIONAL ATHLETICS	1999
-ETERNUM		H/ INTERNATIONAL SOCCER	1999
EYE OF BEHOLDER III	2999	H/ INTERNATIONAL TENNIS	1999
H/ F14 FLEET DEFENDER	3999	INTERSTATE 76	11999
& SCENARIO		JACK THE RIPPER	3999
H/ F15 STRIKE EAGLE III	3999	JET FIGHTER III	9999
F117A	2999	JIMMY WHITE SNOOKER	3999
FADE TO BLACK	9999		
FAST ATTACK	9999		
FATAL RACING	5999		

H/ JOHNNY BAZOOKATONE	3999	NHL 96 / CLASSIC	3999
KICK OFF 97	12999	NHL 97	12999
KID'S KIT 4-7	9999	H/ NIGEL MANSSELL WORLD	
KID'S KIT 8-12	9999	CHAMPION	1999
KINGS TABLE	2999	NINE	11999
KNOB	9999	NOCTROPOLIS	3999
LADYBIRTH OF TIME	4999	NOMAD	2999
H/ LANDS OF LORE	4999	NORMALITY	4999
LAST DYNASTY	3999	OLYMPIC GAMES	3999
LEGEND OF KYRANIA	3999	OLYMPIC SOCCER 96	3999
H/ LEGEND OF KYRANIA	3999	H/ OVERLORD	3999
H/ LEMMINGS 3D	4999	OUTLAWS	HIVJ
H/ LINKS 386	3999	PANDORA DIRECTIVE	11999
LITTLE DIVER	3999	PANZER DRAGON	11999
LITTLE BIG ADVENTURE		PATRICIAN	3999
CLASSIC	3999	PBA BOWLING	3999
LOADSTAR	4999	PERFECT GRAND PRIX	
LOOPERUNNER	3999	GP2 ADD ON	3999
LORDS OF MIDNIGHT	5999	H/ PINBALL 2000	2999
LORDS OF THE REALMS 2	12999	PINBALL CONSTRUCTION KIT	10999
H/ LOST EDEN	3999	H/ PIRATES GOLD	3999
H/ LOST FILES OF S. HOLMES	3999	POD	12999
LOST VIKINGS 2	11999	POWER CORRUPTION & LIES	6999
H/ LOTUS 3	1999	POWER F1	9999
MAGIC CARPET	3999	PREMIER MANAGER 97	HIVJ
MAGIC CARPET DATA	4999	PRO PINBALL - THE WEB	7999
MAGIC CARPET 2	4999	H/ PUSH OVER	1999
MAGIC THE		PYROTECHNICA	3999
GATHERING/ACCLAIM	10999	QUAKE MISSION PACK 1	9999
MAGIC THE GATHERING/		QUAKE MISSION PACK 2	5999
MICROPROSE	11999	H/ RAILROAD TYCOON DELUXE	3999
MAGYAR LEIRÁSSAL		H/ REBEL ASSAULT	4999
MAGIC KARTS	3999	REBEL ASSAULT 2	11999
MASTER OF ORION II	11999	RED ALERT	11999
MAXIMUM ROAD RACE	3999	REDNECK RAMPAGE	11999
MEGA MAN X 3	11999	REPLÖ KASTÉLY	7499
MICROCOSM	4999	RESURRECTION - RISE OF	
H/ MONKEY ISLAND 1&2	4999	ROBOTS 2	4999
MONOPOLY	5999	RETRIBUTION	3999
MORTAL COIL	3999	RETURN FIRE	4999
MORTAL KOMBAT 3	4999	H/ RIDDLE OF MASTER LU	9999
MOTO RACER	HIVJ	H/ RISE OF TRIAD	3999
MUPPETS INSIDE	7999	RISE & RULE OF ANCIENT	
MURPHY'S TREASURE HILL	5999	EMPIRES	5999
NASCAR 2	10999	RISE OF ROBOTS	7999
NASCAR + TRACK PACK	3999	RISK	5999
NASCAR TRACK PACK	4999	ROAD WARRIORS	2999
NATO FIGHTERS	5999	ROLLING STONES -	
H/ NAVY STRIKE	4999	VODOO LONGUE	3999
NBA LIVE 97	12999	H/ SAM & MAX HIT THE ROAD	3999
NEED FOR SPEED 2	HIVJ	SCARAB	12999

SCORCHER	11999	TIGERSHARK	11999
H/ SCREAMER	3999	H/ TILT	3999
SCREAMER 2	9999	TIME GATE	5999
SEA LEGENDS	9999	MAGYAR LEIRÁSSAL	
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	11999	TOMB RAIDER	9999
SENSIBLE GOLF	3999	H/ TOP GUN	3999
SETTLERS 2 MISSION DISK	4999	TOTAL DESTRUCTION	3999
SETTLERS 2-ARCHIMEDEAN		TOUCHE ADV. OF 5TH	
DYNASTY	9999	MUSKETEE	9999
SHADOW CASTER	3999	MAGYAR LEIRÁSSAL	
SHANNARA	3999	TRACK ATTACK	3999
SHELL SHOCK	4999	H/ TRANSPORT TYCOON	3999
SHIVERS	3999	TUNNEL B1	9999
SHIVERS 2	HIVJ	MAGYAR LEIRÁSSAL	
SHOCK WAVE ASSAULT	3999	H/ UFO ENEMY UNKNOWN	3999
SILVERLOAD	3999	ULTIMATE DOOM	4999
H/ SIM CITY	4999	ULTIMATE SOCCER	
SIM GOLF	11999	ENCYCLOPEDIA	4999
SIM PARK	9999	UNIVERSE	4999
H/ SLEEPWALKER	1999	US MARINE FIGHTERS	5999
SLIPSTREAM 5000	3999	US NAVY FIGHTERS / CLASSIC	4999
SONICK & KNUCKLES	9999	VIKING CONQUEST	7999
SPACE HULK 2	11999	VICTORY COP	11999
SPEED HASTE	4999	VIRTUAL KARTS	3999
SPEEDSTER	HIVJ	WOLFIED & PIPE MANIA	1999
SPINCASTING PARTY PAK	3999	WAGES OF WAR	9999
STAR BALL	3999	WAR COLLEGE	9999
STAR CRUSADER	3999	WAR COMMAND EXPLOSION	1999
STAR GENERAL	11999	WARCRAFT	3999
STARLORD	3999	WE ALL NEED EXTRA SPEED	
STEEL PANTHERS II	9999	WHS DATA	HIVJ
STORM	4999	WHERE IS WALLY	3999
H/ STREET FIGHTER 2	3999	H/ WING COMMANDER	2999
STRIFE	10999	WING COMMANDER III	4999
STRIKE COMMANDER	3999	WING COMMANDER IV	9999
SUBWAR 2050 & SCENARIO	4999	MAGYAR LEIRÁSSAL	
H/ SUPER CARS INTERNATIONAL	2999	H/ WIPEOUT	4999
SUPER KARTS	4999	H/ WITCHAVEN	3999
SUPER SKI PRO	9999	WITCHAVEN II	3999
SYNDICATE PLUS / CLASSIC	3999	WIZARDRY GOLD	11999
SYNDICATE WARS	4999	WIZARDRY NEMESIS	11999
SYSTEM SHOCK	7999	H/ WIZKID	1999
TEMPTATION COLLECTION	8999	WORMS	4999
TERMINAL VELOCITY	3999	XANTH	3999
INTERNATIONAL SKYNET	7999	H/ X COM TERROR FROM DEEP	3999
TESTDRIVE OFF ROAD	HIVJ	X COM UNKNOWN	
H/ TFX	3999	TERROR UFO 1-2	9999
THEME HOSPITAL	12999	X MILES RALLY CHAMP. ADD ON	4999
THEME PARK	3999	H/ X WING COLLECTOR CD	4999
THEXDER	3999	X WING VS THE FIGHTER	HIVJ
H/ THUNDER HAWK 2	3999	ZEPPELIN	3999
THUNDER HAWK 2	7999	ZONE RAIDERS	3999
H/ THE FIGHTER COLLECTOR CD	4999		

VISZONTELEADÓK FIGYELEM!

1996 szeptembertől új konstrukcióval várjuk minden korábbi és új viszonteladóinkat. Feltételeink (csak PC CD-ROM játékokra):

1. Első vásárlás min. nettó 100,000.- Ft (a 20% kedvezmény már erre is vonatkozik).
2. Továbbiakban bármekkora vásárlás esetén is már 20% kedvezményt adunk árainkból.
3. Nagyobb vásárlás esetén áraink további megbeszélés tárgyát képezik.

PC 3.5" LEMEZEK

JÁTÉKOK

ALADDIN	4999	MORTAL KOMBAT II	3999
ALIEN BREED TOWER		PATRICIAN	4999
ASSAULT	2999	PEPPER'S ADVENTURE	2999
ALL DOGS GO TO HEAVEN	1999	PINBALL DREAMS 2	3999
BREAKTHRU	3999	PIZZA TYCOON	4999
COMANCHE	7999	PYROTECHNICA	3499
CYBER RACE	3999	QUEST FOR GLORY II	2999
DAEMONSGATE	3999	RAILROAD TYCOON	
DARKER	6999	DELUXE	2999
DESERT STRIKE	3999	RETURN OF THE	
DREAMWEB	2999	PHANTOM	5999
EL FISH	3999	REX NEBULAR	4999
F14 FLEET DEFENDER		RINGWORLD	3999
SCENARIO	3999	SENSIBLE GOLF	7999
FIFA SOCCER	3999	SPEAR OF DESTINY	2999
INTERNATIONAL	4999	SPECTRE VR	5999
FREE DG	4999	STAR CONTRÖLL II	4999
GUILTY	3999	STAR CRUSADER	5999
GUNSHIP 2000	4999	STARLORD	3999
HAND OF FATE /		SYSTEM SHOCK	6999
KYRANIA 2	3999	TIE FIGHTER	
INFERNO	5999	DEFENDER OF EMPIRE	3999
JAGGED ALLIANCE	6999	TRANSPORT TYCOON	
JUNGLE BOOK	4999	WORLD EDITOR	3999
LION KING	4999	WWF 2 EUROPEAN	
LOTUS III	2999	RAMPAGE	2999
MIDWINTER II	2499	ZEPPELIN	3999

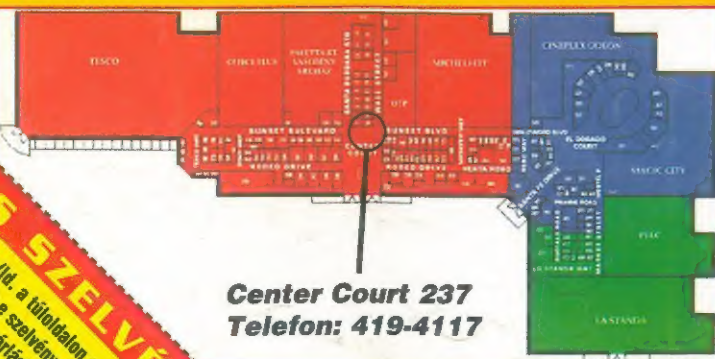
576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14. TEL.: 112-6415



**Új boltunk
nyílt a
Pólus
Centerben!**



**Center Court 237
Telefon: 419-4117**

AKCIÓS SZELVÉNY
PC CD-ROM akciók (ld. a táblán a pirossal jelölt tételeket) csak e szelvény bemutatásával érvényes. Vásárláskor hozd magaddal, vagy küld el megrendeléseddel.
Akciók 97. június 15-ig érvényesek!